YELLOW KID

ESTUDIOS DE LA HISTORIETA

NÚMERO 1

595 PESETAS

GIGAMESH

ISSN 1578-4592

UN NARRADOR LLAMADO CHARLIER EL OESTE EN BLUEBERRY
DOCTOR GIR Y MISTER MOEBIUS CRÍTICAS RESEÑAS INFORMACIÓN

¿Cuáles son las mejores tiendas especializadas de España?

A continuación tenéis la lista. ¿Y por qué éstas, y no otras, son las mejores? Fácil: en ellas encontraréis a la venta las revistas GIGAMESH y STALKER.

ALBACETE		⇨ Librería Legend	Francisco Pizarro, 12	02004 Albacete	967-220529
ALICANTE	✓	⇨ Ateneo Comics	c/. Portugal, 33	03003 Alicante	96-5923040
BARCELONA		Antifaz Comics	Major de Gràcia, 205	08012 Barcelona	93-2378119
		⇨ Freaks	c/. Ali Bey, 10	08010 Barcelona	93-2658005
		Héroes Comics	Mariano Aguiló, 128	08005 Barcelona	93-2218674
	✓	⇨ Gigamesh	Rda. San Pedro, 53	08010 Barcelona	93-2466359
		⇨ Norma cómics	Paseo San Juan, 9	08010 Barcelona	93-2454526
	✓	⇨ Universal	Rda. Sant Antoni, 9	08011 Barcelona	93-4433268
BILBAO	✓	⇨ Joker	c/. Bertendona, 2	48008 Bilbao	94-4159127
		Librería Zin-co	Gregorio Revilla, 33	48010 Bilbao	94-4215546
CÁDIZ		Sopa de Letras	c/. Larga, 74	11510 Puerto Real	956-472817
SAN SEBASTIAN		Armageddon	Pza. M. Soroa, 2	20011 San Sebastian	943-462782
SANTANDER	✓	⇨ Capricho Comic	Antonio Mendoza, 1	39007Santander	942-231336
SEVILLA		Héroes y villanos	Bustos Tavera, 1 acc.	41003 Sevilla	954-500263
		Nostromo	Carlos Cañas. 24 acc.	41001 Sevilla	954-211818
VALENCIA		Gotham	c/. Sevilla, 9	46006 Valencia	96-3959716
	✓	⇨ Imágenes	Ruzafa, 14	45004 Valencia	96-3520573
		Futurama	Guillem de Castro, 53	46007 Valencia	96-3941982
		Krypton	Matías Perelló, 25	45005 Valencia	96-3956585
VALLADOLID		⇨ Castilla Comics	Arribas, 7	47002 Valladolid	983-300645
		Micrón	San Quintín, 8	47005 Valladolid	983-399608
VIGO		Kiosko Sousa	Avda. Castelao, 31	36209 Vigo	986-206850
VITORIA		⇨ Zuloa Irudia	Correría, 21	01001 Vitoria	945-261547
ZARAGOZA		⇨ Librería Saga	Sta. Teresa, 28	50006 Zaragoza	976-353104
		⇨ Taj Mahal	Juan Pablo Bonet, 16	50006 Zaragoza	976-379597
W.W.W.	✓	⇨ Dragonlibros	www.dragonlibros.com		
	✓	⇨ Miraguano	www.miraguano.com		

✓: DISPONEN TAMBIÉN DE NUMEROS ATRASADOS. ⇨: LIBROS GIGAMESH TAMBIÉN A LA VENTA.

DISTRIBUCIONES DIRAC. C/. PERÚ, 160. 08025 BARCELONA. TEL. 93-3086300. FAX 93-3078192

YELLOW KID #1

ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: jbabylon5 - CRG

Edita: Alejo Cuervo

Coordinador: Rafael Marín

Diseña y maqueta: Manuel Bartual

Colaboran en este número: Manuel Barrero, Manuel Bartual, Manuel Castaño, Abraham García, Ángel Olivera, José Miguel Pallarés, Antonio Rivas, Valentín Vañó, Jesús Yugo, Julián Zabategui

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada: Blueberry ©2001, Jean Giraud

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales no solicitados.

Revista *Yellow Kid*. Librería Gigamesh. Ronda San Pedro, 53. 08010 Barcelona. **www.gigamesh.com**
Fotomecánica: Pacmer, S.A. c/. Alcolea, 106. 08014 Barcelona.
Imprime: Aleu S.A. c/. Llull, 48. 08005 Barcelona.
Distribuye: Dirac Distribuciones S.L. c./ Perú, 160. 08025 Barcelona.

D.L.: B-41.354-2001
ISSN: 1578-4592

Ángel Olivera 2 **Un narrador llamado Charlier**

Julián Zabategui 12 **Buck Danny: allá en el cielo, a la derecha**

Julián Zabategui 18 **Tanguy y Laverdure: *la grandeur* entra en acción**

Ángel Olivera 22 **Barbarroja: el primer antihéroe**

Julián Zabategui 39 **Blueberry: el *western* existencialista**

Abraham García 42 **El Salvaje Oeste en El teniente Blueberry"**

Rafael Marín 49 **Blueberry: la odisea de un desclasado**

Jesús Yugo 54 **Doctor Gir y Mister Moebius**

José Miguel Pallarés 57 **Los apócrifos: rebañando las migajas**

Ángel Olivera 60 **Charlier en España**

HOGAN'S ALLEY por Rafael Marín

Cómic, *B.D.*, *fumetti*, manga, literatura de la imagen, arte secuencial... Todos estos nombres se asocian con el arte de la historieta, nuestros tebeos de toda la vida, una de las manifestaciones plásticas y narrativas más importantes del siglo veinte que todavía pugna por sobrevivir en este nuevo siglo que ahora empieza.

La historieta vive tiempos de crisis (pero también el teatro lleva en crisis varios siglos y ahí continúa) y quizá su futuro no esté en el papel impreso, sino en la red global. No deja de parecer un contrasentido que, ahora que se editan y se venden (y se leen) menos tebeos que nunca, es cuando nuestro mercado disfruta de más revistas y fanzines dedicados a su promoción y estudio.

Yellow Kid (el nombre del primer personaje como tal que se registra en la historieta del medio) nace también a contracorriente, con vocación de revista de análisis y reflexión sobre la historieta en todas sus vertientes: clásica, española, europea, *underground*, americana, japonesa... Nuestra intención es ofrecer cada dos meses una crítica seria, amena y juiciosa sobre series, autores y personajes de ayer, hoy y siempre, sin desdeñar géneros, estilos o nacionalidades.

Este primer número es casi un monográfico sobre Jean-Michel Charlier y su obra, en especial Blueberry, completado con un análisis sobre la evolución gráfica de su compañero Jean Giraud/Moebius.

UN NARRADOR • LLAMADO Charlier

UN ARTÍCULO DE ÁNGEL OLIVERA

El nombre de Jean Michel Charlier es relativamente poco conocido en España, y sin duda no sería apenas recordado de no ser por su obra cumbre, Blueberry, a la que se asocia mucho más con su dibujante y cocreador Jean Giraud, también conocido como Moebius. El resto de su obra, ingente por otra parte, ha sido muy parcial y esporádicamente publicada en nuestro país, siendo este western la única serie que ha visto la luz aquí en su totalidad. Por ello, no es sorprendente constatar que, si exceptuamos unos pocos trabajos a propósito de Blueberry, apenas se ha escrito nada sobre nuestro hombre en las revistas especializadas de habla española. Tratando de cubrir esa laguna, vamos a ver un poco más de cerca quién fue y qué hizo.

UN TRABAJADOR INFATIGABLE

Visto desde fuera, resulta curioso que uno de los pilares del tebeo francés, y uno de los más franceses de los autores franceses, valga la redundancia, no fuese francés, sino belga. Jean Michel Charlier nació en Lieja en octubre de 1924. Aficionado a los tebeos desde los cinco años, y admirador, cómo no, de Hergé, empezó a trabajar profesionalmente en los cómics a los veinte años, cuando cursaba la carrera de derecho. Carrera que llegó a acabar e incluso, fugazmente y sin ningún entusiasmo, a practicar. Nuestro hombre, pese a las presiones familiares, tenía muy claro sin embargo cómo quería ganarse la vida: dibujando cómics. En efecto, el que llegaría a ser uno de los mejores y más reputados guionistas de todos los tiempos, empezó su andadura profesional como dibujante.

Nos encontramos en 1944, y en la Bélgica recién liberada por las tropas americanas se produce un *boom* de revistas de cómics, con la aparición de nuevos títulos y la reaparición de otros que habían estado condenados durante años al silencio por la penuria de la guerra o por la censura de las fuerzas de ocupación. El joven Jean Michel, que dedicaba los ratos libres a dibujar cómics para las revistas estudiantiles, llama la atención de Georges Troisfontaine, colaborador de la recién resucitada *Spirou*, quien le propone que ilustre los artículos sobre modelismo que él escribe para la revista. Así, Charlier comienza a dibujar semana a semana un «rincón del modelismo» y a continuación un «curso de aviación», sin tener ni la más mínima idea sobre el tema. Todo ello sin interrumpir sus estudios, que, como ya he dicho, no le sirvieron al final para nada; el atribulado padre de Jean Michel tardaría años en confe-

sar a sus amistades que su hijo no se ganaba el pan ejerciendo de abogado, sino dibujando tebeos.

Es en esa época cuando conoce a Victor Hubinon, recién salido de Bellas Artes, con quien forma equipo y con el que realiza su primera historia: *L'Agonie du Bismarck*, publicada por episodios en *Spirou* en 1946. El tema, un episodio aeronaval basado en hechos reales de la recién acabada guerra mundial, les prepara para la creación, al año siguiente, de la que iba a ser, con el tiempo, una de las series de aventuras más célebres y de mayor éxito del cómic francobelga, *Buck Danny*, ideada por Charlier tras la lectura de los reportajes sobre los Tigres Volantes —célebre escuadrilla de cazas norteamericanos que operó en China durante la Segunda Guerra Mundial— que aparecían en las revistas para los soldados norteamericanos destacados en Bélgica. Troisfontaine escribe las primeras once páginas, pero a partir de entonces los guiones correrán por cuenta de Charlier. Sin embargo, en esos primeros —y primerizos— episodios, referidos a la aún muy reciente Guerra del Pacífico, Charlier se ocupa también de dibujar los barcos y los aviones, así como los fondos, encargándose Hubinon de los personajes. Esto es así porque el precio que les pagan en esa época por página es tan miserable que no le permite subsistir sólo escribiendo el guión, de forma que ambos colegas se reparten el trabajo.

Un buen día, Troisfontaine crea la agencia World Press, se traslada a Bruselas y arrastra consigo a nuestros muchachos y a otros muchos que habían de convertirse en la *créme de la créme* del comic belga: Albert Weinberg (a la sazón entintador de Hubinon), Jean Graton, Eddy Paape, Jijé... Charlier, Hubinon, Weinberg y algunos más comparten un piso que les sirve de estudio y dormitorio, en el que trabajan como presidiarios desde las nueve de la mañana a las tres de la madrugada. Sus reducidos ingresos apenas les dejan suficiente para pagar a una asistenta. Cocinan por turnos, no hay apenas mobiliario y Charlier y Hubinon comparten el mismo diván; uno duerme sobre el somier y el otro sobre el colchón. Weinberg padece de insomnio y baja a menudo al jardín por las noches, lo que hace sospechar a los vecinos que se dedica a enterrar los cadáveres de las personas que asesinan; considerados como bichos raros, las denuncias se suceden y reciben continuas visitas de la policía.

Esta vida de locos dura tres años, y en ese tiempo Charlier acaba desengañándose de sus posibilidades como dibujante. Es Jijé quien lo convence de consagrarse exclusivamente a los

HEIN?!
À QUELQUES SECONDES PRÈS TU VENAIS DE SAUVER TA PEAU... NOVEMBER DU MONSH... HE TORSEN ! UN CONTRE-ORDRE... UPSA REGARDE LE LIEUTENANT... ON A BESOIN DE SES COMPÉTENCES LÀ-BAS...
PENDANT CE TEMPS, TANGUY ET SES DEUX ALIÉRS SE SONT POSÉS PRESQUE À COURT DE KÉROSÈNE À L'ILE SUR L'IMMENSE PISTE GLACÉE DE LA GRANDE BASE SECRÈTE AMÉRICAINE DE L'ARCTIQUE, ET ON SAISIE LE "ARMAC"...
PENDANT TANGUY ET PROFONDÉMENT NAVRÉ DE VOUS ALLEURE DANS DES CIRCONSTANCES AUSSI TRISTES... NOS MOYENS DE SECOURS SONT À L'ARRÊT... MAIS AVEC LA NUIT ET LA BRUME J'AI PEUR QUE LES QUELQUES SORTIES PEU ENCOURAGEANTES...
DÈS QUE LE TEMPS SERA UN PEU MEILLEUR, JE FERAI DÉCOLLER TOUS MES CHASSEURS POUR SE JOINDRE AUX RECHERCHES. POUR L'INSTANT LE FERAI MALHEUREUSEMENT DANGEREUX
HEIN! MON COLONEL !... POSSIBLE... MON NOM EST BUCK DANNY ET VOICI MES ALIÉRS HABITUELS, LES CAPITAINS TUMBLER ET SONNY TUCKSON...
NOUS APPARTENONS À L'AÉRONAVALE... MAIS MON QUADRON EST ACTUELLEMENT DÉTACHÉ À L'ARMAC POUR UNE PÉRIODE D'ENTRAÎNEMENT... NOUS SOMMES À VOTRE DISPOSITION
PENDANT... À LA PREMIÈRE ÉCLAIRCIE ON FOURRE LAVERDURE DANS UN SAC POUR LE DOS ET ON À LA BARBE DES YANKEES ET TU LEUR EMMÈNERAS DANS UN DES AVIONS DE LA COMPAGNIE DES FOURRURES. JUSQU'À UPSA...
O.K.
MERCI DE TOUT CŒUR SIR...
NOIR ! LES AVENTURES DE BUCK DANNY !

El encuentro entre Buck Danny y Michel Tanguy en *Canon Bleu ne repord plus*

guiones. Ello le obliga, lógicamente, a multiplicar su producción, escribiendo relatos y cómics de diversa extensión, en su mayoría de temática histórica: En 1948, *Tarawa, atoll sanglant*, con Hubinon y Weinberg, para *Le Moustique*, crónica de la célebre batalla de la Guerra del Pacífico. En 1949, *Surcouf, roi des corsaires*, también con Hubinon, larga biografía del famoso corsario al servicio de Napoleón, publicada en *Spirou*, luego recopilada en tres álbumes, que prefigura una de las futuras obras maestras del mismo tándem: Barbe-Rouge. En 1950, otra vez con Hubinon, es el turno de Tiger Joe, réplica francófona de Jungle Jim, para la revista *La Libre Junior*. En 1951, de nuevo para *Spirou*, escribe *Les histoires de l'oncle Paul*, una serie de relatos de pocas páginas que recrean acontecimientos reales e históricos, dibujados en su mayoría por Eddie Paape, con quien también realizará, a partir de ese mismo año, varios episodios de Jean Valhardi, detective creado por Jean Doisy y Jijé, único caso en el que retoma una serie creada por otro.

Un golpe de suerte libera al fin a Charlier y a Hubinon de la miseria: Dupuis, director de *Spirou*, decide publicar en álbumes las tres primeras historias de Buck Danny. Eso le supone a Charlier suficiente dinero como para pagarse por primera vez un billete de tren a casa y luego para comprarse un coche... aunque no para echarle gasolina. Su padre, al verlo aparecer con tanto dinero encima, lo mira asustado, creyendo que ha atracado un banco; al menos, así lo cuenta Charlier en una entrevista realizada muchos años después.

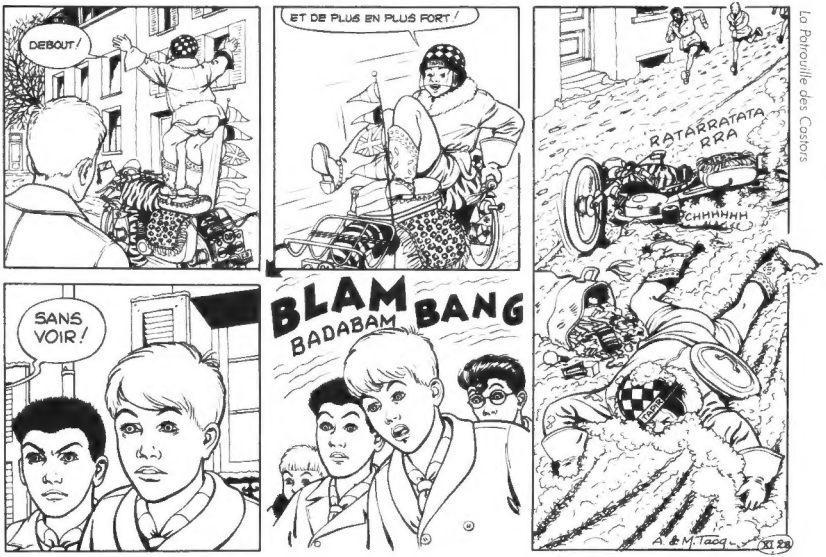
Nuestro hombre llega entonces a la conclusión de que le es imposible continuar escribiendo de forma creíble las aventuras de un piloto como Buck Danny si él mismo no sabe pilotar. Ni corto ni perezoso, se gasta sus escasos ahorros en sacarse el carnet de piloto, y Hubinon lo sigue en la aventura. No tienen un franco en el bolsillo, así que deciden convertirse en pilotos profesionales, única manera de poder seguir volando. Compran un viejo avión, desecho de la guerra, en Inglaterra, y con él realizan acrobacias aéreas, arrastran paneles publicitarios y arrojan paquetes de periódicos en paracaídas, todo ello durante tres días a la semana, mientras el resto del tiempo lo dedican a los tebeos. Charlier llega aún más lejos y, aprovechando la escasez de pilotos a causa de la guerra de Corea, en la que Bélgica participa, trabaja un año como piloto comercial para Sabena. Así las cosas, parece indudable que nuestro heróico guionista seguía prefiriendo los cómics pese al sueldo mucho más saneado que, suponemos, percibía como piloto. Muchos otros ni se lo hubieran pensado; por suerte para nosotros, dejó Sabena y siguió escribiendo cómics.

Charlier es nombrado por Troisfontaine director artístico de World Press, lo que no le impide seguir creando nuevas series año tras año: Kim Devil, en 1953, para *Spirou*, dibujada por Forton; la policiaca Joe La Tornade, en 1955, y de nuevo con Hubinon, para *Le Moustique*... Toca prácticamente todas las temáticas posibles del género de aventuras.

Un año antes, en 1954, a petición de Michel Tacq, más conocido como Mitacq, crea para él su primera serie protagonizada por adolescentes, un grupo de *boy scouts* conocidos como *La patrouille des Castors*, también en *Spirou*. En ella, Charlier trasciende el en principio poco prometedor punto de partida apostando por el misterio, el suspense y la aventura, creando uno de los mejores clásicos de aventuras juveniles del mundo del cómic. La serie ha de convertirse en uno de sus cómics de mayor éxito, a lo largo de todo el cuarto de siglo siguiente, durante el que escribió sus guiones.

Es en esa época cuando conoce a dos de los colegas que más van a representar durante muchos años en su vida profesional: René Goscinny y Albert Uderzo. El primero acude desde Estados Unidos y se presenta en World Press, donde Troisfontaine, de forma irresponsable, le había prometido trabajo; éste pide a Charlier que lo reciba y se lo quite de encima, pero nuestro hombre advierte el potencial creativo de Goscinny y consigue que le den trabajo en International Press, la agencia del cuñado de Troisfontaine, con lo que empieza la carrera profesional del futuro creador de Astérix.

Entretanto, Charlier se ha casado en 1953 con Christine Lagarigue y al año siguiente nace su hijo Philippe. Cansado de Bruselas, fija su residencia en París, donde habrá de vivir el resto de su vida. Necesita más dinero para sacar adelante a su familia, pero, a pesar del éxito de sus muchas series, sigue estando, como todos los profesionales del sector, espantosamente mal pagado. Los editores



siguen siendo los propietarios de los personajes; no existe concepto alguno sobre los derechos de autor, la página es pagada a precio de risa... De acuerdo con Uderzo y Goscinny, convocan a todos sus colegas a una reunión en una cafetería de Bruselas, donde redactan una carta dirigida a los editores con una veintena de reivindicaciones destinadas a mejorar su situación. El documento es firmado por la totalidad de los autores célebres de la época. A las seis de la tarde concluye la reunión. A las nueve de la mañana del día siguiente, Charlier, Goscinny y Uderzo son despedidos sin contemplaciones. Uno de los firmantes de la carta ha ido con el chivatazo a los editores, y los tres «subversivos» se ven en la calle.

Es una época muy difícil para Charlier, pues lleva su trabajo adelantado hasta tal punto que los editores tienen mucho material suyo acumulado para su publicación y no lo necesitan. Los tres autores están en la lista negra; Charlier tiene que dedicarse a diversos oficios para sobrevivir: venta a domicilio, relaciones públicas...

Los tres amigos consiguen salir del bache asociándose con Jean Hébrard, antiguo director comercial de World Press, con quien crean Edifrance, una agencia de publicidad, y Edipresse, una agencia de prensa. En 1955, Charlier pasa, con Goscinny, a ser redactor jefe de *Pistolin*, revista financiada por una marca de chocolatinas, donde crea con dibujos de Uderzo uno de sus pocos personajes humorísticos, Belloy, que viene a demostrar que el humor no era exactamente su fuerte, pero que es el origen de una fructífera colaboración que culminará pocos años después con la creación de Michel Tanguy.

En *Spirou* siguen necesitándole para continuar Buck Danny y Les Castors. Resquemores aparte, Charlier reanuda los guiones de ambas series, que, lejos de caer en la rutina, aumentan de calidad e interés, tanto en guión como en dibujo, episodio tras episodio. En 1958, con Paape, comienza, también en *Spirou* las aventuras del joven periodista Marc Dacier, una especie de Tintín puesto al día, serie que se prolongará ininterrumpidamente durante toda una década.

Edifrance intenta hacer algo nuevo: un suplemento de cómics para los periódicos, *Le Supplement Illustré*, del que se llega a realizar un

TAO A ENGAGÉ UNE VOLUBILE CONVERSATION AVEC LEURS SAUVETEURS...
SAUVÉS!...CE SONT DES PÊCHEURS CHINOIS!... LE BOUILLONNEMENT D'EAU DE L'EXPLOSION LES A ATTIRÉS!... ILS DISENT QUE NOUS SOMMES LES SEULS SURVIVANTS!...
CHERCHONS ENCORE!...
IMPOSSIBLE!...LES JAPS VONT VENIR ICI D'UN MOMENT A L'AUTRE!... TAO!... DEMANDE-LEUR DE NOUS RAMENER A LA CÔTE. ILS SERONT RÉCOMPENSÉS!...

Buck Danny en los años cincuenta ("Attaque en Birmanie"). La influencia de Milton Caniff es manifiesta.

número cero, en el que participan autores del peso de Franquin, Morris y Peyo, y en el que Charlier incluye el comienzo de dos series, ambas con dibujo de Uderzo: "Clairette", de temática más o menos romántica, su única obra protagonizada por una mujer; y "Banjo 3 ne repond plus", antecedente directo de Michel Tanguy. Desgraciadamente, el proyecto no cuaja y Banjo no tiene continuidad; Clairette, mientras, seguirá su andadura, no muy larga por otra parte, en las páginas de *Paris-Flirt*.

El fracaso no quita a nuestros tres personajes las ganas de seguir intentando realizar algo a su medida. Un tal François Cloteaux contacta con ellos: quiere lanzar al mercado una revista y cuenta con financiación, pero precisa un equipo creativo que saque el proyecto adelante. Clouteaux será el primer redactor jefe de la nueva publicación, aportando personalmente una cuarta parte del capital inicial; unos impresores de Montluçon invierten otro cuarto, la emisora Radio-Luxemburg contribuye con una aportación similar y además lanza una espectacular campaña publicitaria a través de las ondas; Charlier, Goscinny y Uderzo encabezan el elenco artístico, y aportan, con mil sacrificios, el cuarto restante.

Ha nacido una leyenda. El primer número de *Pilote* sale a la luz el 29 de octubre de 1959, incluyendo en su interior, entre otros, las primeras páginas de Astérix, de Goscinny y Uderzo, así como las de nada menos que tres nuevas series creadas y escritas por Charlier tras muchos años de perfeccionar su oficio y en plena madurez artística: "Jacques Le Gall", con Mitacq, otra serie de *boy scouts*, en la misma tónica que Les Castors, aunque esta vez con un solo héroe protagonizando una serie de aventuras trepidantes aún mejor dibujadas y resueltas que las del grupo en cuestión; "Michel Tanguy", con Uderzo, adaptación de los parámetros de Buck Danny al ejército del aire francés; y por último, "Barbe-Rouge", con Hubinon.

La revista es un éxito fulminante y arrollador: Del primer número, que apenas cuenta con una docena de páginas de cómics, se venden más de 300.000 ejemplares; al llegar la noche, no queda ni un solo ejemplar en los kioscos. Es el comienzo de una nueva época, no sólo para Charlier y sus camaradas, sino para todo el cómic francófono.

El arrollador éxito de la pequeña sociedad es la causa de que todos los antiguos editores del trío intenten recuperarlos. Al no conseguirlo por las buenas, comienzan las zancadillas y todas las puñaladas traperas imaginables para hundir la pujante *Pilote*. Una de las peores y más sucias se las propina la propia empresa distribuidora, deseosa de hacerse con una participación en el negocio: retiene las devoluciones durante varios números, para hacerles creer que no hay tales y obligarlos

a aumentar la tirada, y que luego realiza de golpe a partir del número 8. El golpe es brutal, pero *Pilote* resiste el envite. Desgraciadamente, Cloteaux y luego los impresores retiran sus participaciones, y todas las editoriales intentan ocupar su lugar. Georges Dargaud, editor a la sazón de la versión francesa de Tintín, es el que acaba llevándose el gato al agua. Finalmente, una ampliación de capital que el trío fundador no es capaz de igualar los obliga a vender sus participaciones a Dargaud, que a partir de ese momento se convierte en el editor y propietario de la revista, arrebatándosela a sus fundadores.

Dargaud, hábil financiero, pero torpe editor, tiene la genial idea de convertir *Pilote* en una revista *pop*, y las ventas de ésta caen en picado, hasta el punto de ponerla al borde del cierre. Por fortuna, tiene un atisbo de sentido común y nombra redactores en jefe a Charlier y Goscinny. *Pilote* vuelve a salir a flote, aunque nunca llegará a alcanzar las ventas de aquellos gloriosos primeros números. Son los cómics los que sacan adelante la revista, especialmente Astérix y las series de Charlier, cuya efervescencia creativa no se detiene: en 1961 da a la luz una nueva serie de intriga y aventuras, Guy Lebleu, con dibujos de Poivet. Ésto es más meritorio aún si se tiene en cuenta que, mientras tanto, prosigue su producción regular para *Spirou*.

Portada del primer número de "Pilote".

Charlier viaja a Estados Unidos para reunir documentación para Buck Danny, y descubre el Oeste americano. Deslumbrado, regresa a Europa con el firme propósito de realizar un *western*.

Los colaboradores de *Pilote* en los años 70. De izquierda a derecha: sentados, Claire Bretécher, René Goscinny, Jean Giraud; de pie, Albert Uderzo, Marcel Gotlib, Fred, Jean Tabary, Jean-Michel Charlier, Jean Claude-Forest, Joseph Gillain; al fondo, Gérard Pradal, Jean-Claude Mézières, Mandryka, Guy Vidal y Phillippe Druillet.

Una escena de Fort Navajo.

Piensa inicialmente en su viejo amigo Jijé, creador de Jerry Spring, serie del Oeste de singular fuerza y belleza. Jijé tiene mucho trabajo y declina la oferta, pero le recomienda a un joven debutante que le ha ayudado en su último álbum. Así es como Jean Giraud entra en *Pilote* y comienza, con textos de Charlier, lo que en principio había de ser un *western* muy clásico, Fort Navajo, muy pronto reconvertida en Lieutenant Blueberry, serie que, en pocos años, eclipsará a todas las demás y que, junto con Astérix, se convertirá en el máximo exponente del cómic europeo, sin rival hasta el día de hoy.

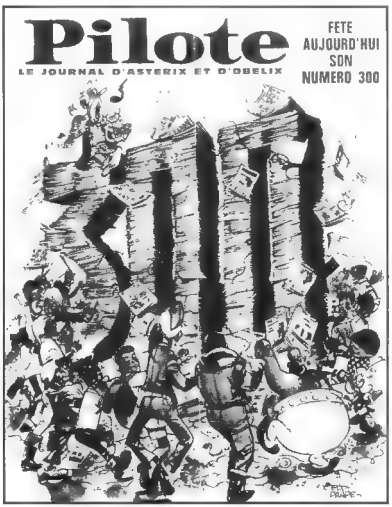
Llega Mayo del 68, y la redacción de *Pilote* se ve sacudida por el mismo vendaval que recorre las calles de París. Goscinny y Charlier se ven poco menos que obligados a comparecer ante un «tribunal popular» —según expresión de Charlier— formado por dibujantes, entre ellos Gotlib, Mandryka y Giraud, es decir, la nueva generación de jóvenes autores ansiosos de romper los límites y los corsés a los que hasta el momento han estado ceñidos los tebeos en el ámbito francófono. Se reprocha a ambos estar en el bando de los «patronos», por ser los representantes de la dirección, y a Goscinny en particular que gane el dinero que gana con Astérix. Goscinny sale de aquello muy dolido e irritado contra aquellos jovenes a los que, en muchos casos, ha dado su primera oportunidad. *Pilote* está al borde de la desmembración, así que Dargaud nombra director a Goscinny, quedando Charlier como redactor jefe y actuando como intermediario entre los dibujantes y Goscinny, a quienes éste, resentido, no quiere ni dirigir la palabra.

Mayo del 68 queda atrás, pero Goscinny queda convencido de la necesidad de renovar *Pilote*, al que, siguiendo el modelo de la americana *Mad* intenta convertir en una revista satírica. Da carta blanca a los autores para que hagan lo que quieran, y *Pilote* se convierte en un laboratorio de experimentación gráfica y de exploración del medio. Nace una nueva forma de entender los cómics, y una nueva generación de autores, hijos del Mayo francés, se unen a los ya citados y reciben su bautismo de fuego: Claire Bretécher, Enki Bilal, Lauzier, Druillet, Lob...

Todo esto, sin embargo, cambia la revista hasta tal punto que el mismo Charlier se ve obligado a reconocer que las series clásicas de aventuras ya no tienen cabida lógica entre sus páginas, y así, una tras otra, cancela y despide cada una de las creaciones que han hecho grande *Pilote*: en 1968, es Barbe-Rouge la que interrumpe su andadura, en parte también por el cansancio de Hubinon, en mitad de una larga saga que queda sin concluir; en 1971, Tanguy et Laverdure, dibujada durante los últimos años por Jijé, que al menos termina su última historia; en 1973, por fin, es el mismísimo Blueberry, a pesar de ser una serie mucho más evolucionada a nivel gráfico, narrativo e ideológico que las anteriores, y que se despide dejando también una saga inacabada.

Todo ello es causa de que el público tradicional, desconcertado, vaya desertando en masa. La misma pervivencia en la revista de contenidos «pasados de moda» frena también al nuevo público potencial, y *Pilote* sobrevive a pesar de todo, aunque a costa de reducir su periodicidad de semanal a mensual a partir de 1974. *Pilote*, para entonces, y desde ese momento, apenas tiene ya nada en común con aquellos primeros números de 1959 más que el título.

Como director literario de Dargaud, Charlier se ha ido despreocupando de *Pilote* y centrándose



Portadas de *Pilote* correspondientes a sexto aniversario y al número 300 de la revista.

en la edición de álbumes. En desacuerdo cada vez más profundo con Dargaud a causa de la política de este último de saturación del mercado de álbumes, que está provocando en las filas de la editorial, de rebote, una sangría de dibujantes insatisfechos, y tras un último encontronazo con él, que le acusa de querer llevarse a los autores para un proyecto editorial propio, Charlier tira la toalla y abandona el imperio editorial que él mismo había creado de la nada y contribuido como nadie a mantener a lo largo de quince años, los más intensos y fructíferos de su carrera.

Estamos en 1974, y Charlier, lejos de desanimarse, ha encontrado un nuevo medio de expresión que centra a partir de ese momento y durante muchos años toda su atención: la televisión. De hecho, ya en 1966 había hecho su debut en ella al escribir los guiones de la serie *Les Chevaliers du ciel*, trece episodios en que se adaptaban las aventuras de Tanguy et Laverdure, cuyo éxito propició la producción de otras dos tandas más, hasta 1972, sumando un total de 39 episodios de media hora cada uno, protagonizados por Jacques Santi y Christian Marin interpretando respectivamente a Tanguy y Laverdure. Liberado de Dargaud, y a propuesta de Jean-Louis Guillaud, de la cadena FR3, realiza una serie de documentales de una hora con el título genérico de *Les dossiers noirs*, para los que recorre el mundo realizando una especie de periodismo de investigación, filmando, entrevistando a personajes y testigos de sucesos importantes de nuestra historia reciente, buscando documentos de difícil acceso... Los temas son muy variados: el asesinato de Kennedy, la Mafia, los Tigres Volantes, Pancho Villa, el FBI, la guerra de Katanga, el caso Staviski, Eva Braun... Quizás por primera vez en muchos años, Charlier se siente como pez en el agua, disfrutando intensamente con el trabajo que hace, sin las cortapisas ni los conflictos con los editores. Más tarde, seguirá escribiendo guiones para otras series de telefilmes, como *Les Diamants du President* o *Le fou du desert*. Tanto en éstos como en sus documentales, no es difícil encontrar elementos temáticos familiares y recurrentes de sus series de cómics.

Con todo, nuestro hombre no abandona por completo su labor de guionista de cómics, aunque la cadencia de aparición de los nuevos episodios de sus héroes de siempre se hace cada vez más

¡EL GRINGO NUNCA HABRÍA HABLADO!... AHORA QUE SE CREE LIBRE, IRÁ A BUSCAR EL ORO... Y NOSOTROS SÓLO TENDREMOS QUE SEGUIR LA PISTA QUE DEJE DÍAZ...
¿Y SI DÍAZ TRATA DE ENGAÑARNOS?..

Influencias mexicanas y de spaghetti-western en Blueberry

espaciada. En 1975 pasa a convertirse en director de *Tintin France* donde publica las nuevas aventuras de Tanguy et Laverdure, así como la esperada continuación y momentáneo desenlace de la saga de Blueberry, *Angel Face*. Sin embargo, se produce un conflicto con el editor belga Lombard, la casa madre de la genuina revista *Tintin* , que exige que dos tercios de la revista se dediquen a la reedición del material belga, lo que en opinión de Charlier impide hacer una revista de tebeos al gusto del público francés, muy diferente del belga; al cabo de sólo dos años, abandona la revista.

En 1976, aparece en el nuevo *Pilote Mensual* un nuevo *western* dibujado por Giraud, "Mississipi River", un total de diecisiete páginas que no habrían de ser continuadas hasta 1979, en que los Humanoïdes Associés publican la historia, ahora ya terminada, en álbum, con el título genérico de *Jim Cutlass*, una nueva e interesante serie con ribetes de *Lo que el viento se llevó* que ya no sería reemprendida en vida de Charlier. También es en ese mismo año cuando la revista de los Humanoides, *Metal Hurlant*, la cabecera que representa todo aquello que, en opinión de Charlier, ha hundido *Pilote* y su forma clásica de entender los cómics, la que, paradójicamente, publica, por mediación de Giraud Moebius, *Nez Cassé*, el esperado regreso de Blueberry.

Poco antes, la editorial alemana Koralle, de Hamburgo, ha contactado con él para sacar adelante una nueva revista de ámbito europeo que tendrá edición multilingüe. Es decir, se sacará a la calle al mismo tiempo la versión alemana, holandesa, francesa... incluso italiana y española. El mismo contenido para toda Europa, pero apareciendo en cada país en su propio idioma. Para este ambicioso proyecto, Charlier no sólo continúa con Blueberry, sino que reemprende una vez más Tanguy et Laverdure, siempre con Jijé, y resucita, por fin, tras una década de hibernación, a Barbe-Rouge, también con dibujos del anterior. No contento con desempolvar sus viejos héroes, crea también una nueva serie, la ambiciosa Les gringos, con el español Victor de la Fuente, ambientada en la Revolución Mejicana, en la que el protagonismo inicial de dos aventureros yanquis de personalidades completamente contrapuestas es pronto eclipsado por el del mismísimo Pancho Villa. Un nuevo y prometedor periodo parece abrirse ante Charlier...

La revista *Super As*, como es bautizada, sale por fin a la calle, en 1979, con un gran número de cómics de diferentes autores, tanto clásicos como modernos... Pero el experimento fracasa; en menos de un año la nueva revista cierra dejando un sinfín de historias inacabadas. ¿Qué ha ocurrido? *Super As* llega probablemente tarde, con un contenido quizás un tanto pasado de moda, a un mercado donde empiezan a dominar las revistas mensuales dirigidas al público adulto al estilo de *Circus* y *A Suivre* y donde el público, que además ya no es el de antes, empieza a preferir los álbumes a las escuetas entregas de dos páginas semanales con la fórmula «continuará». Semanarios tradicionales como *Tintín* y *Spirou* aguantan gracias a su prestigio y a la fidelidad de sus lectores habituales, pero no parece haber lugar para una nueva cabecera que no ofrece apenas ninguna innovación y cuyos responsables, además, no parecen tener claro a qué público se dirigen, al mezclar, en una misma revista, las sagas aventure-

ras de Charlier con la versión en cómic de los personajes antromórficos de Hanna-Barbera.[1]

Esta vez con la editorial Novedi, de Bruselas, Charlier hace un último intento de lanzar a la calle un nuevo suplemento de cómics para los periódicos, del que llega a salir un número 0, incluyendo sus series de siempre. Pero el mercado, decididamente, ha cambiado, y las historias se realizan ya directamente para su publicación en álbum; su prepublicación en revista —no necesariamente de cómics— cada vez más infrecuente. La actividad se reduce, y cada álbum tarda más en salir que el anterior; los lectores a veces tienen que esperar años antes de ver una continuación. Les gringos, tras dos álbumes, queda en dique seco, pero, a lo largo de los 80, aparecen varios álbumes de Blueberry, de Tanguy et Laverdure y, sobre todo, de Barbe-Rouge, dibujados ya por todo un tropel sucesivo de nuevos y viejos dibujantes. Buck Danny continúa publicándose previamente en *Spirou*, pero ahora dibujado por Francis Bergése.

Y es que sus viejos compañeros de fatigas, Hubinon y Jijé, además de Goscinny, han desaparecido, uno tras otro, entre 1977 y 1980. Con ellos desaparece toda una época y una forma de hacer los cómics. La carrera de Charlier entra en declive, y la mayor parte de sus trabajos pecan de rutinarios y repetitivos. La impresión que da es que prosigue muchas de sus series únicamente por la demanda del mercado, no por el interés que pueda seguir teniendo en ellas.

A pesar de todo, hasta el último momento seguirá trabajando, escribiendo nuevos episodios de *Les chevaliers du ciel* para televisión y creando nuevos personajes: "Chuck Dougherty, le privé", con Alexandre Cutelois, para *L'écho des Savanes*, y, ya en 1989, Ron Clarke, con dibujos de Jacques Armand.

El 10 de julio de ese mismo año, en la localidad de Saint Cloud, a los 64 años de edad, Jean Michel Charlier acaba su último guión.

Su hijo Philippe, convertido en albacea literario de su obra, vigila la continuación de la misma a cargo de muchos de sus antiguos compañeros, en muchos casos reemprendiendo los guiones que dejó inacabados tras su muerte. Sus viejos personajes siguen publicándose, con desigual fortuna y resultado, pero el maravilloso fabulador que los creó ya no está entre nosotros.

Esas primeras páginas son tan malas, tanto a nivel de dibujo como, sobre todo, de guión, que vistas fuera de contexto cuesta trabajo comprender cómo la serie llegó a convertirse en la obra que hoy conocemos

[1] A la vista de las enormes limitaciones que tenía Hubinon como dibujante en aquella época, la impresión que uno saca es que Charlier le tenía que hacer los barcos y los aviones, sencillamente porque el pobre Hubinon ¡no sabía dibujarlos! Impresión reafirmada tras contemplar algunos de los dibujos de Charlier realizados en esos años, y contrastarlos con los realizados por Hubinon al mismo tiempo en Buck Danny. Paradójicamente, este dibujante habría de convertirse en uno de los mejores dibujantes de barcos y aviones de la historia de los cómics

Conviene añadir que cada uno de estos episodios alcanzaba la friolera de 60 páginas, y habían sido publicados en *Spirou* a razón de una o dos páginas por semana

[2] Hay diferentes versiones sobre este suceso. En diversas entrevistas, Charlier afirma que fueron despedidos los tres, mientras que Goscinny y Uderzo dicen que fue Goscinny el único despedido y que Uderzo, por solidaridad, se fue con él. Otras fuentes señalan que Charlier se fue por la misma razón, también por solidaridad hacia Goscinny

En la misma entrevista a la que me he referido, realizada en 1978 por Henri Filippini, Charlier aduce que el error grave de Goscinny había consistido en realizar, o dejar realizar, aquella revolución en las páginas de *Pilote*, en vez de crear una nueva cabecera donde dar cabida a todas aquellas tendencias de vanguardia. Visto el resultado, el que suscribe no puede por menos que darle la razón

El tema del asesinato de Kennedy nos hace pensar, obviamente, en *Angel Face*, como Pancho Villa en *Les Gringos*, realizada muy poco después, los Tigres Volantes en los álbumes sobre el mismo tema de Buck Danny. En *Le fou du desert*, por otra parte, se presentaba una serie de personajes diversos en busca de un filón de esmeraldas en el Sáhara, que es fácil relacionar con *La mina del aleman perdido* y otras muchas historias de Charlier

[3] Como el pobre Charlier solía apostillar a pie de viñeta de muchos de sus comics, debo añadir: Auténtico. Esta delirante circunstancia la descubrí personalmente en un viaje que hice a París en 1980. En una página teníamos "Le longue marche de Blueberry", en la de al lado, "La Hormiga Atómica". Quedé literalmente estupefacto. Un articulista francés reseñó, algún tiempo más tarde, que *Super As* se había ido al garete por haber reunido «lo mejor y lo peor». No pudo expresarlo mejor

BUCK DANNY: ALLÁ EN EL CIELO, A LA DERECHA

UN ARTÍCULO DE JULIÁN ZABATEGUI

Mal conocido en nuestro pais, Buck Danny es, si exceptuamos Blueberry, la más célebre y popular de las obras de Charlier, y también la más extensa y longeva: cuarenta y cuatro aventuras publicadas en *Spirou* entre 1947 y 1989, recopiladas en otros tantos álbumes continuamente reeditados hasta el día de hoy.

La serie nos cuenta las peripecias de tres pilotos de caza de la marina norteamericana: Buck Danny y sus compañeros Sonny Tuckson y Jerry Tumbler, desde los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, cuando se conocieron, hasta la actualidad.

Los seis primeros episodios transcurren en un tiempo pasado aunque reciente en el momento de su publicación, el de la Campaña del Pacífico. Las dos historias iniciales, protagonizadas por Danny en solitario, *Les japs attaquent* y *Les misteres de Midway* son muy rudimentarias en guión y dibujo, aunque tienen en su favor la minuciosa descripción de las grandes batallas de portaaviones de la guerra, que ya apunta la que va a ser una constante a lo largo de la carrera de Charlier: el empeño por el realismo y la verosimilitud; a reseñar el furioso racismo con el que son presentados los adversarios japoneses, que se comportan en todo momento con una maldad y crueldad extremas, dignas de las más beligerantes películas americanas de la época. A partir del tercer álbum, *La revanche des fils du ciel*, la saga cambia de registro: Buck Danny es destinado a la célebre escuadrilla de los Tigres Volantes en China, conoce a sus desde entonces inseparables Tuckson y Tumbler, y la historia opta por aventuras bélico-exóticas muy influenciadas por Milton Caniff; Hubinon trata de imitar el estilo gráfico del maestro americano, y poco a poco, su inicial mediocridad va dejando paso a un notable dibujante, como paso previo antes de ir formando, con el paso de los años, su propio estilo de dibujo, detallista y sólido, un poco frío, personal e inconfundible con el que ha pasado a ser conocido. Con el final del sexto álbum, *Attaque en Birmanie*, concluye la guerra, los héroes se desmovilizan y regresan a casa. Es un cambio esencial en la serie, pues a partir de ese momento deja de plasmar el pasado inmediato para desarrollarse en la actualidad. Tras un breve interludio de tres álbumes como aventureros civiles, se reincorporan a la US Navy en *Pilotes d'essai* y la serie adquiere el tono por el que es conocida y que ha mantenido hasta hoy.

Tenemos la historia de tres pilotos, tres amigos indisolublemente unidos por estrechísimos lazos de amistad y camaradería; más que amigos, más que camaradas, son una auténtica familia, cada uno de los cuales es capaz de desafiar la muerte por los otros dos. Son pilotos de aviación, y por ello, más que humanos, porque se elevan por encima del mundo y de los demás, surcan y desafían el cielo en sus aparatos. No son sólo militares, sino modernos caballeros del aire y, por tanto, los aventureros de los tiempos modernos. Con el trasfondo inevitable, implícito pero pocas veces explícito— de la Guerra Fría, la serie nos describirá episodio tras episodio el impresionante desarrollo

tecnológico, aeronáutico y espacial norteamericano a lo largo de los últimos cincuenta años, proceso en el que nuestros héroes están siempre en primera fila, muchas veces como pilotos de pruebas.

Es evidente que la aventura de Charlier y Hubinon al hacerse ellos mismos pilotos dio el resultado esperado: la minuciosa descripción del funcionamiento de los aparatos y de las maniobras de los pilotos se complementa con un apabullante despliegue de explicaciones técnicas, acompañado de gráficos y viñetas al final de la página correspondiente con planos detallados de aviones, maquinarias, instrumentos y maniobras aéreas diversas. Toda esta parafernarlia, en ocasiones un poco pesada, consigue transmitir a los lectores una fuerte sensación de autenticidad con relación a lo que están leyendo; ésa es una de las claves de su éxito a lo largo de medio siglo de publicación.

Estamos esencialmente ante un tebeo de aventuras, y aventuras quiere decir acción. Por ello, las maravillosamente bien descritas misiones de vuelo, los entrenamientos, la vida cotidiana de los pilotos y su entorno, con sus dramas y conflictos personales, centrados generalmente en los personajes secundarios que rodean a nuestros héroes; los momentos cómicos que sirven de contrapunto, casi siempre a cargo del patoso Sonny Tuckson; la descripción de aparatos ultramodernos y las pruebas de prototipos; todo ello, aunque fundamental, no es sino el decorado y el aderezo sobre los que se sitúa la trama principal. El *leit-motif* recurrente de la serie suele ser el espionaje, a cargo de agentes secretos extranjeros y/o a sueldo de importantes consorcios financieros, potencias o poderes en la sombra, siempre dispuestos a apoderarse de los secretos militares americanos o a sabotearlos (como en *X-15* o *Alerte a Cap Kennedy*). En algunos casos, Danny y sus amigos son enviados a misiones especiales y secretas que son el desencadenante de la aventura (*Mission sur la valle perdue*). En otros, la aventura les sale al encuentro, aventura que pone en acción no sólo a los tres héroes, sino incluso a la mismísima US Navy con un portaviones a la cabeza, cuando descubren que los villanos de turno están poniendo en peligro el mundo (o los Estados Unidos, que para el caso es lo mismo, como ocurre con el gigantesco alijo de droga casualmente descubierto en *Le valle de la mort verte*). Finalmente, hay casos en que el objetivo del enemigo es la agresión directa, bien atacando a algún país amigo (*Le retou des Tigres Volantes*) o, ya en tiempos más recientes, en los años sesenta y ochen-

Le 2 Novembre débarquant à Pearl Harbour, j'aperçus le cuirassé Nevada en cale sèche.
Un de mes collègues, l'ingénieur chinois Lee, me fut immédiatement antipathique.
Je fis part de mes impressions à Pearson, mon chef de service
CETTE SATANÉE FACE JAUNE M'A TOUJOURS DÉPLU AUSSI !
Nous allâmes ensemble trouver le directeur du chantier.
DES BALIVERNES ! LEE EST UN CHINOIS AUTHENTIQUE ET SES REFERENCES SONT EXCELLENTES !

La primera aparición de Buck Danny en Les Japs Attaquent (1947). Dibujos de principiante y narración en primera persona para un ingeniero en paro destinado a Pearl Harbour

ta, mediante el chantaje o ataque nuclear (*Alerte atomique, Mission Apocalypse*).

Pasemos a los personajes. Buck Danny es el héroe perfecto, inteligente, valeroso, audaz, temerario hasta la muerte si llega el caso, oficial recto y comprensivo pero estricto al mismo tiempo, disciplinado y consciente de su deber como oficial y soldado. Sólo en algunos casos extremos se ha atrevido a desobedecer una orden de sus superiores; en otros, las ha aceptado a regañadientes, y ha obligado a sus compañeros y subordinados Tuckson y Tumbler, a obedecerlas. Es el militar intachable, y su conducta fuera del servicio no lo es menos: no bebe, casi no fuma salvo en momentos particularmente tensos—, y no se le ha conocido, jamás, ni la sombra de interés por mujer alguna.

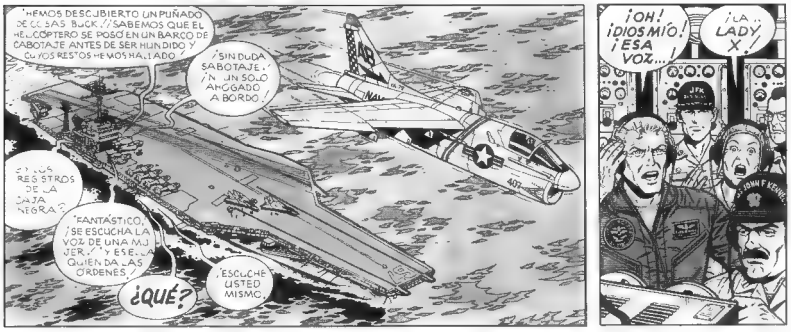
Sonny Tuckson es el bufón del grupo. Bajito y con cara aniñada, es el que da el toque de humor a la serie. Amante de los coches de gran cilindrada, de las chicas guapas y de las ropas estrafalarias, tiene una especial habilidad para atraer toda clase de catástrofes sobre sí y sobre todos los almirantes con los que se tropieza, que acaban sistemáticamente embardunados de tarta de crema o de pintura, así como en buscarse problemas con las mujeres, a menudo espías del enemigo. Por lo demás, aunque impulsivo, muchas veces es el que resuelve las situaciones más desesperadas, sacando a todos del apuro: en *L´escadrille de la mort*, consigue desactivar en el último momento una bomba atómica a punto de explotar, montado en horcajadas sobre la misma, en el aire, colgando del avión que la sustenta.[3] Es, qué duda cabe, el personaje más humano y, por tanto, más entrañable de los tres.

Tumbler, entre tanto, es el camarada leal, el amigo que nunca te fallará pase lo que pase; al lado de los otros, es un personaje mucho más apagado, menos elaborado, un poco reducido al papel de comparsa.[4]

Y luego, tenemos a Lady X. Es el único personaje femenino fijo de la serie, aunque de mujer tiene poco, pues no se comporta como tal. Aparecida ya un tanto avanzada la serie, en 1957, precisamente en el episodio *Buck Danny contre Lady X*, no ha dejado de aparecer desde entonces en la mayor parte de las aventuras.[5] Fría, astuta, y absolutamente carente de escrúpulos, ni hacia sus adversarios ni siquiera hacia sus compinches de turno, es una mercenaria a sueldo del mejor postor, lo mismo grandes consorcios financieros que potencias extranjeras u organizaciones terroristas decididas a destruir el mundo. Varias veces se la ha dado por muerta después de que Danny y sus muchachos hayan ajustado las cuentas de forma apocaliptica con ella y sus esbirros, y como Fu-Manchú y tantos otros grandes villanos de la literatura popular y el cómic clásico, vuelve a aparecer, rediviva, unos episodios después, eso sí, con un nuevo *look* y un nuevo tinte de cabello, para seguir amargando la vida a nuestros héroes. Ya he dejado entrever que Buck Danny, como tantas otras del cómic francófono, es una serie especialmente misógina; pocos son, en efecto, los tebeos de este área linguística en los que salgan personajes femeninos de peso antes de los años setenta, por razones de tradición cultural, machismo puro y duro y censura oficial; de otra manera, este antagonismo entre el héroe y la villana podría haber dado pie a una interesante relación amor-odio con una carga sexual nada despreciable.

Aunque se trata, en teoría, de un tebeo de género bélico, la guerra, al menos en forma de conflicto armado en toda regla, apenas aparece a lo largo de estas aventuras, si exceptuamos los mencionados primeros episodios y las historias ambientadas en Corea, *Ciel de Coree. Avions sans pilote* y *Un avion n´est rentré*. En este último, nuestros héroes tienen un enfrentamiento con un avión no identificado que resulta ser un aparato norcoreano camuflado; éste les tiende una trampa derribando traicioneramente a varios de sus compañeros antes de escabullirse entre las nubes... Nada más aterrizar de regreso en el portaaviones, el comandante de éste les comunica que han terminado su misión en esas latitudes, y el barco pone proa abruptamente hacia Pearl Harbour. Ni una sola palabra sobre el país que dejan atrás, Corea, ni sobre el incidente que ha causado la muerte de dos camaradas... El argumento cambia bruscamente, toma otros derroteros, y de la guerra y del maldito avión fantasma no se vuelve a oir hablar jamás.

¿Qué ha ocurrido? Bueno, estamos en 1954 y la verdadera guerra de Corea acaba de terminar. Charlier había sido convocado en numerosas ocasiones al Ministerio de Información francés para llamarle la atención sobre el contenido político de


"HEMOS DESCUBIERTO UN PUÑADO DE CLAVOS BUCK // SABEMOS QUE EL HELICÓPTERO SE POSÓ EN UN BARCO DE CABOTAJE ANTES DE SER HUNDIDO Y CUYOS RESTOS HEMOS HALLADO
¡SIN DUDA SABOTAJE! ¡UN SOLO AHOGADO A BORDO!
¿LOS RESTOS DE LA CAJA NEGRA?
"FANTÁSTICO ¡SE ESCUCHA LA VOZ DE UNA MUJER // Y ESE... QUIENDA...AS ÓRDENES
¿QUÉ?
¡ESCUCHE USTED MISMO!
¡OH! ¡DIOS MÍO! ¡ESA VOZ...!
¡LA... LADY X!
JOHN F KENNEDY

Buck Danny por Bergése

sus historias, que consideran indecente en una revista juvenil. Finalmente, al poco de comenzar la nueva historia, lo vuelven a llamar para darle un ultimátum: o modifica completamente el argumento en tres semanas, o *Spirou* es prohibida en Francia. Charlier replica que en ese mismo momento está siendo publicada en *Vaillant* la serie *Fils de Chine*, de Paul Guillon, referida a la guerra civil china, en la que los héroes son partisanos de Mao Tse Tung y los villanos, los esbirros de Chang Kai Tchek. Le responden que *Spirou* es una revista belga y que de ninguna manera se va a permitir a una revista extranjera lo que sí se tolera en una revista francesa. Desde entonces, la censura tiene a Charlier en el punto de mira; se lo considera racista y a sueldo del imperialismo americano. Poco después, cuando considera la posibilidad de desarrollar una historia en el conflicto de Indochina, en la que, por cierto, son los mismos franceses los que están enfrentándose a los comunistas, el ministerio se lo prohibe de forma terminante, justo antes de la debacle de Dien-Bien-Phu. Años después, cuando sobreviene la guerra de Vietnam, llaman expresamente a Charlier para decirle que ni se le pase por la imaginación hacer intervenir a Buck Danny en el conflicto.[8]

En 1960-1962, antes de que empezase la verdadera guerra de Vietnam, Buck Danny y sus compañeros participan en una cruenta guerra civil ¡que ganan casi ellos solos! en la historia en tres partes desarrollada en *Le retour des Tigres Volantes*, *Les Tigres Volantes a la rescousse* y *Tigres Volantes contre Pirates* El país se encuentra en el sudeste asiático y se llama... Vien-Tan. Para ahorrarse problemas con la censura, el bando enemigo está dirigido por un sobrino del rey Sidong-Sihanoukh, aliado de los americanos, al que ha intenta derrocar; y en vez de comunistas, Charlier se saca de la manga a un poderoso *trust* financiero internacional, que apoya al sobrino traidor, y a una banda de pilotos mercenarios a sueldo del primero y dirigidos por la pérfida y sempiterna Lady X. Uno, maliciosamente, apostillaría que, en caso de producirse realmente tal conflicto, el poderoso *trust* internacional no habría necesitado contratar a ningún mercenario, sino que habría enviado a los «marines» en vez de luchar contra éstos.

Todo lo anterior explica por qué, pese a que la Guerra Fría era el verdadero motor de la serie (no podía ser de otra forma, ideologías aparte, teniendo en cuenta la época en que fue realizada), a partir del asunto de Corea nunca se ha mencionado con su nombre al bloque comunista, verdadero y casi único antagonista del poderío norteamericano hasta los años ochenta. El enemigo, en Buck Danny, desde entonces, ha permanecido en la sombra, inidentificable o identificado como improbables grupos financieros sin escrúpulos o dictadores sin ideología demasiado clara para no desatar las iras de la progresía europea y de la censura oficial.[9] Es emblemático el caso del dictador caribeño Ramón (así, tal cual, Ramón de apellido), en *Alerte a Cap Kennedy* (publicada en 1964

TONNERRE! SONNY! VITE! FAIS ENCORE UN ESSAI À LA RADIO!
INUTILE! ELLE EST MORTE ET SUR TOUTES LES FRÉQUENCES NOTRE COMOTE EST BON!
AVEC CETTE MAUDITE AURORE BORÉALE, PLUS AUCUN RECOURS À ESPÉRER. NOUS SOMMES À LA MERCI DE CE CHASSEUR SUR CE ZINC DÉSARMÉ ET LOURD COMME UN PAVÉ
ON NE S'EN FERA PAS
BUCK, ATTENTION! IL VIRE POUR SE PLACER JUSTE DERRIÈRE! IL VA TIRER!
MAIS AU MOMENT OU, FONÇANT VERS LE DC 6B, LES MITRAILLEUSES DU CHASSEUR INCONNU COMMENCENT À CRACHER, BUCK, BRUTALEMENT, FAIT DÉRAPER LE QUADRIMOTEUR, ÉVITANT LA RAFALE
?!?
VAS-Y, BUCK JOUE LE GRAND JEU!
ATTEINDRE UN NUAGE!... CE SERAIT NOTRE SEULE CHANCE DE SALUT!

Buck Danny y Sonny Tuckson a servicio del gran padre blanco

y claramente inspirada en el asunto de los missiles cubanos), cuya indumentaria es similar a la de Mao aunque físicamente no se parece nada a Fidel Castro; las calles de su capital son las de cualquier república bananera, más que las de La Habana, y a Castro y a los rusos se los exculpa directamente en el texto. Sólo en los ochenta, en los álbumes dibujados por Francis Bergése, sucesor de Hubinon tras el fallecimiento de éste, se atreve Charlier a llamar las cosas por su nombre: el grupo terrorista claramente marxista leninista de *Mission Apocalypse* o, por primera vez, los soviéticos en *Les Agresseurs*. Un punto a su favor: las dosis de maniqueísmo habituales hasta ese momento se suavizan, y el enemigo no es ya tan siniestro como antes: está el terrorista que deserta en el primer caso, horrorizado por los planes de sus correligionarios, y por otra parte, los espías rusos del segundo aparecen como gente muy normal y corriente que van a lo suyo, no como sujetos de rostros y ademanes patibularios; el villano oficial, Ouchinsky, nos es presentado como un sujeto agradable y simpático que lucha por su país, por la causa que considera justa, y que sólo emplea métodos expeditivos cuando no le queda más remedio.

Buck Danny, no hace falta decirlo, es una gran epopeya aventurera a la mayor gloria de la fuerza aérea norteamericana y de la política exterior de los Estados Unidos de América. Nunca se duda en momento alguno de la serie de que los americanos defienden y representan el bien, la justicia y la civilización, y que sus adversarios son siempre los sicarios del mal. La vida y el espíritu militar son ensalzados e idealizados, y los altos cargos, aunque estirados y distantes a veces, son siempre personas honorables fieles cumplidoras de su obligación. Más de una vez, en el transcurso de sus aventuras, se comentan con sorna y desprecio las acusaciones de «imperialismo» y «agresión» con que se descalifican sus acciones; aquí, no me cabe duda de que es el propio Charlier el que, a su manera, replica a todos los que, a lo largo de su carrera, le han acusado de ser un vulgar esbirro del imperialismo americano.

Resulta cuando menos un tanto irritante ver a dos autores belgas y francófonos alabando de tal forma el poderío militar de una nación que no es la suya. Es más, es tal la perfección y el detallismo con el que se describe, desde el punto de vista gráfico y del narrativo, el mundo de la US Navy, y la pasión con la que se cantan las hazañas de los tres héroes y, por tanto, de la armada americana, que parecen americanos ellos mismos.

En realidad, esto tiene mucho que ver con la generación a la que pertenecen los autores, tanto Charlier como Hubinon, y con el momento histórico que les tocó vivir. Tenían veinte años cuando fueron liberados de la ocupación nazi por los americanos, y, por tanto, para ellos, éstos eran sus libertadores y los defensores del mundo libre, de ese mundo en el que, por cierto, con tanto trabajo y tantos sinsabores, lograron apañárselas para salir adelante. Si hubieran nacido veinte o veinticinco años después, su generación habría sido la de Mayo del 68, y probablemente su obra muy diferente. Crearon su obra magna volcando en sus páginas la admiración y la fascinación que los Estados Unidos y sus fuerzas armadas, por un lado, y el mundo de la aviación, experimentado de primera mano, por el otro, despertaron en ellos, sumaron el gusto por los relatos de aventuras que han influido en tantos jóvenes, y el resultado fue Buck Danny.

Dicho todo lo cual, e independientemente de la ideología de cada cual, estamos, ante todo, frente a una impecable y emocionante saga de aventuras maravillosamente bien narradas, que han hecho disfrutar a generaciones de lectores, y eso es lo que realmente debe importarnos.

Sorprende, incluso desde una perspectiva histórica, la frivolidad con que se da cuenta de uno de los sucesos mas terribles y vergonzosos del siglo veinte: entra Sonny Tuckson eufórico en la sala de pilotos y explica «Los nuestros han arrojado varias bombas atómicas a la cara de los japoneses, a la tercera, Hiro Hito quedo K O.»

Este mismo recurso se repite, como tantos otros aspectos de la serie, en Michel Tanguy, pero también, aunque en menor medida, en Barbe-Rouge, casi siempre para hacer más comprensibles las maniobras y operaciones navales, e, incluso, en Blueberry, a la hora de explicar las a veces complicadas argucias del teniente

Esta escena recuerda, y mucho, a otra muy parecida de la película *¡Teléfono rojo! Volamos hacia Moscu*, de Kubrick, estrenada solo unos años antes. La película es de 1964, y el episodio citado se publico por entregas a lo largo de 1967. La diferencia principal estriba en que la intención del personaje de la película —por cierto, un piloto tejano, como Sonny Tuckson— era exactamente la contraria

A este personaje le ocurre un poco como a Red Neck, en Blueberry. Al lado de éste y de Mac Clure (en cierto modo equivalentes a Danny y Sonny), Red esta un poco desdibujado, quedando poco mas que como pareja de Mac Clure

A igual que el coronel Olrik en Blake y Mortimer, o, salvando las distancias, los Dalton en Lucky Luke

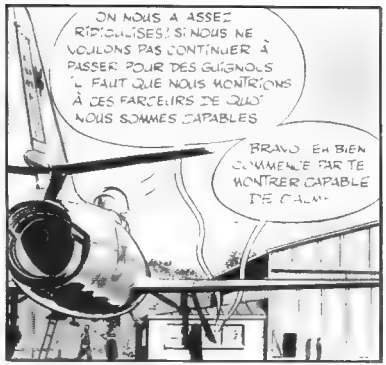
Francia tenia, desde 1949, un equivalente al Comic Code americano, una ley impulsada por el Partido Comunista que regulaba las publicaciones dirigidas al publico juvenil, terriblemente restrictiva: nada de sexo (no se podían dibujar pechos, las mujeres tenían que tener el tórax liso como el de los varones, e incluso había dibujantes encargados de borrar los atributos de los tebeos americanos, contra los que parecía ir dirigida la dichosa ley), nada de política y los personajes tenían que dividirse claramente en positivos y negativos, nada de medias tintas ni ambigüedades. Es obvio que Buck Danny, si lo comparamos con otros heroes del mismo autor, es un personaje muy condicionado por el tiempo en que fue creado

Esta larga pugna con la censura llega a extremos delirantes: en *Patrouille a l'aube*, Buck Danny se enfrenta con un pulpo, y a Charlier se le obliga a medir la longitud de los tentáculos que se podían mostrar. Sin comentarios

Es llamativo cómo incluso gobiernos de derecha se han mostrado tan timoratos en muchas ocasiones cuando tal o cual autor de tal o cual medio ha atacado los regímenes socialistas. Durante la guerra, George Orwell tuvo problemas con *Rebelión en la granja* porque las autoridades británicas no querían ofender a sus aliados soviéticos; en la postguerra, y mucho después, las autoridades francesas parecían temer la reacción airada del Partido Comunista, entonces muy influyente, y de los intelectuales de izquierda, que a menudo han mostrado una intolerancia digna de los tiempos inquisitoriales contra todo aquel que no piense como ellos. Para mi gusto, la obra de Charlier tiene puntos irritantes, pero mucho más irritante me parece que no haya podido expresarse como le diera la gana

En *La vallee de la morte verte*, fiel reflejo de su época (1972) el enemigo tiene nombre y apellidos: la Mafia americana. En este caso concreto, no hay necesidad de recurrir a subterfugio alguno

ET UNE DEMI-HEURE PLUS TARD...
ÉLÈVES-ÉQUIPIERS? NOUS? APRÈS TOUT CE QUE NOUS AVONS FAIT À MEKNÈS? ET APRÈS AVOIR FAIT FONCTION DE CHEFS DE PATROUILLE? MAIS C'EST UNE INJURE.
INJURE OU PAS C'EST LA RÈGLE.


ON NOUS A ASSEZ RIDICULISÉS! SI NOUS NE VOULONS PAS CONTINUER À PASSER POUR DES GUIGNOLS IL FAUT QUE NOUS MONTRIONS À CES FARCEURS DE QUOI NOUS SOMMES CAPABLES
BRAVO EH BIEN COMMENCE PAR TE MONTRER CAPABLE DE CALM

TANGUY Y LAVERDURE: *LA GRANDEUR* ENTRA EN ACCIÓN

UN ARTÍCULO DE RICARDO GUZMÁN

Al principio, esta serie se llamaba simplemente Michel Tanguy, pero el protagonismo, carisma y simpatía del compañero de fatigas del titular de la misma fue tal que acabaron compartiendo el título.

Un simple vistazo a las primeras páginas de la primera aventura deja perfectamente claro de qué se trata. Si Jacques Le Gall es la repetición del esquema de Les Castors para *Pilote*, Michel Tanguy lo es a su vez de Buck Danny. Con una diferencia sustancial más importante de lo que parece a primera vista: Michel Tanguy es un piloto de la aviación francesa, no de la americana, y, por eso mismo, un personaje mucho más próximo, más real, más carnal, para el público francófono y, sobre todo, francés, que lee sus aventuras. El ambiente es francés, la mayoría de las historias se desarrollan en Francia, una Francia, un Dijon, un París, minuciosamente retratados, que hacen que el lector se sienta como en su casa, ya que es su mundo el que de alguna manera se describe en sus páginas, y no otro lejano e inaccesible y por ello mítico e irreal como son los Estados Unidos y los pilotos americanos de Buck Danny. El protagonista, Michel Tanguy, aunque en muchos aspectos sea un doble de su colega americano, el héroe superdotado, inteligente, militar perfecto y demás, es, quizás precisamente por ser francés, más próximo, menos estirado, más amigable, más risueño, más humano, más simpático. Ernest Laverdure, por su parte, aunque alto de estatura, físico un tanto desgarbado y de facciones rayanas en lo caricaturesco, es el equivalente perfecto de Sonny Tuckson, idéntico a él en todo, en su gusto por los coches veloces y las ropas ridículas, en sus líos de faldas y en sus payasadas y catástrofes variadas. No hay aquí un equivalente de Jerry Tumbler, reconociéndose así implícitamente el papel de comparsa que dicho personaje ocupa en su serie. No en vano, se puede decir que Michel Tanguy es una versión «perfeccionada» de Buck Danny, y en ella se intentan pulir los posibles errores de la segunda.

Laverdure y sus problemas

PUIS CE SONT DE PRUDENTS CIRCUITS AUTOUR DU TERRAIN.
BIEN RETENU! OUI? PLUS DE QUES' ON Y BON. EH BIEN VOILÀ LE MOMENT DE VOUS LÂCHER LAVERDURE
ENFIN ON VA VOIR CE QU'ON VA VOIR!!!

La temática, el ambiente, los ingredientes y la estructura de los relatos, el desarrollo de la trama, todo es idéntico a *Buck Danny*: la vida cotidiana y los problemas de los pilotos, la prueba de prototipos, los espías y saboteadores, las hazañas bélicas en países más o menos imaginarios... Hasta el punto de que bastantes argumentos de una serie parecen calcados en los de la otra: *Mission Speciale* —en la que Laverdure se ve engañado por la encantadora Corine, en realidad una espía, que acaba purgando sus culpas al intentar avisar a nuestros héroes de que el avión ha sido saboteado y ser abatida por sus cómplices—, reúne elementos de dos episodios de Buck Danny: *Operation Mercury*, en la que la deslumbrante Lulu Belle engatusa a Sonny con los mismos propósitos, y *X-15*, en la que la hermosa y traidora Pat muere exactamente en las mismas circunstancias. La lista de ejemplos sería muy larga, y es que ésa es otra: Charlier suele repetir, al parecer sin darse cuenta, elementos e incluso argumentos enteros empleados anteriormente en una serie distinta.

No es de extrañar, tras los problemas que tuvo Charlier con Buck Danny, que en Michel Tanguy, aún arrancando en 1959 y en la base militar de Meknes —en aquella época Marruecos aún era territorio francés—, no se refleje para nada la delicada situación que vivía la sociedad francesa en aquel tiempo, empezando con la guerra de Argelia y acabando con el Mayo del 68. Igual que Buck Danny ha sido acusada de proamericana e imperialista, a Tanguy se le ha reprochado ser una especie de abanderada de la *grandeur* francesa del general De Gaulle, además de hacer propaganda del ejército del aire francés, de la empresa fabricante del mítico caza Mirage —no en vano la serie entera parece dedicada a alabar las maravillosas virtudes del avión, que todos los espías del mundo quieren robar— y, claro está, de la política exterior francesa. Esto último es especialmente evidente en el álbum *Les pirates du ciel*, en el que se loa la presencia de Francia en el Africa Negra y en el que el argumento gira en torno a impedir un atentado nada menos que contra un personaje real de la época, el presidente del Chad, Yamago, buen amigo de los intereses franceses en la zona.

Por lo demás, las aventuras de Tanguy y Laverdure se circunscriben generalmente al área mediterránea: Francia, Oriente Medio... En cierto

modo, parece como si Charlier tenga repartidas las áreas de influencia de sus dos equipos de héroes del aire, de forma que unos no invadan el territorio de los otros. Aún así, el lector se ve agradablemente sorprendido cuando se encuentran en el transcurso de sus aventuras; eso sí, brevemente, nada de *cross-overs* al estilo americano: *Les Anges Bleus* (Buck Danny) o *Canon Bleu ne repond plus* (Tanguy). En *Le pilote au masque de cuir*, continuación del primero, Sonny y Laverdure hacen buenas migas, compartiendo patinazos y pequeñas catástrofes.

El dibujante de los ocho primeros episodios habría que hablar en realidad de siete, pues el primero, de 84 páginas, se reeditó en dos álbumes— fue Albert Uderzo, que comenzó la serie al mismo tiempo que Astérix, y que durante siete años, hasta 1966, simultaneó su trabajo entre las dos, que se publicaban al ritmo de una página por semana. Su estilo extremadamente minucioso y detallista, y por tanto, bastante lento, y la creciente popularidad del pequeño galo le obligó a dejar Tanguy en beneficio de aquél, que pasaría a publicarse en entregas de dos páginas. En todo caso, pese a la perfección de su trabajo y de la facilidad con que pasaba de un estilo al otro, nunca se había

El espíritu francés se acentúa en el tipo de los secundarios

SALUT LES GARS!..EN FORME?
JAI DECIDÉ DE MOCCUPER PERSONNELLEMENT DE VOUS!VOUS ALLEZ D'ABORD EXECUTER QUELQUES VOLS HISTOIRE DE BIEN PRENDRE LE ZINC EN MAINS...
PURE FORMALITE

sentido del todo cómodo realizando dibujo realista; es llamativo a este respecto su tendencia a la caricatura, no sólo en las facciones y expresiones de Laverdure, que realmente, a veces, parece escapado de un cómic humorístico, sino en la a menudo excesiva gesticulación y expresividad de los personajes y el aspecto gorilesco de muchos de éstos, especialmente de los malvados de turno, casi siempre auténticos antropoides. Hay que resaltar, con todo, su maravilloso trabajo dibujando aviones y aparatos de toda clase, cometido en el que no tiene nada que envidiar a un peso pesado como Victor Hubinon.

Con la búsqueda de un nuevo dibujante para la serie, a Charlier le ocurre con Jijé lo mismo que dos años antes al buscarlo para Blueberry, sólo que al revés: recurre a él para que le recomiende a alguien, y es el mismo Gillain el que se ofrece para el puesto. Dicho y hecho, el ya veterano dibujante se hace cargo de la serie, a partir de 1966, desde el episodio *Mission Speciale*. Jijé es muy diferente de Uderzo; su estilo es mucho más espontáneo, no tan realista, menos preciso y detallista, más oscuro y sombrío, hecho de vigorosos trazos y manchas de pincel, más propio de un *western* como su Jerry Spring o Blueberry —en el que había participado recientemente— que de una historia de aviación. Y, sin embargo, el resultado es excelente, pues, además, es un narrador nato y cuida el dibujo de aviones y máquinas al máximo; su trabajo, en ese aspecto, no tiene apenas nada que envidiar al de Uderzo o Hubinon. Si algún reproche hubiese que hacerle, sería precisamente su excesiva tendencia a la caricatura, aún más pronunciada que en el caso de Uderzo cuando se trata de las escenas humorísticas protagonizadas por Laverdure, en que roza lo grotesco.

A mi juicio, esta segunda etapa de Tanguy et Laverdure es, en más de un aspecto, superior a la primera: los argumentos se vuelven más intensos, más dramáticos, más espectaculares. Tras *Les Anges Noirs*, ambientada en América Latina, con su correspondiente conflicto entre dos países ficticios, se suceden una serie de aventuras en dos partes: *Destination Pacifique* y *Menace sur Mururoa* llevan a nuestros héroes a Tahiti, donde deshacen un complot para sabotear las pruebas nucleares francesas —los villanos de turno no son Greenpeace, como ocurrió años después en la vida real, sino una fanática organización compuesta por chinos y japoneses ansiosos de expulsar a los europeos de esa parte del mundo—; *Lieutenant Double Bang* y *Baroud sur le desert* los hace participar, saltándose las órdenes recibidas, en una guerra contra una empresa petrolífera sin escrúpulos que ha derrocado a su amigo Azraf, soberano del emirato árabe de Sarrakat; actitud, que, dicho sea de paso, distingue también a nuestros héroes de su modelo americano... Finalmente, *Les vampires attaquent la nuit* y *Le terreur vient du ciel*, aventura trepidante en la que, rozando casi la ciencia ficción, una misteriosa organización dirigida por un no menos misterioso supervillano al estilo de las películas de James Bond chantajea a Francia entera; esta historia es excelente pero, al mismo tiempo, es en exceso increíble para los parámetros en los que se mueve la serie, y hace acabar la lectura con un sabor agridulce; con este episodio concluye la segunda etapa de la serie. Detalle divertido, en una escena aparece Laverdure viendo en la televisión nada menos que Les chevaliers du ciel. Paralelamente, en los extras *Super Pocket Pilote*, se publicarán una serie de historias de 16 páginas a tamaño reducido ambientadas en los años mozos de los dos protagonistas, cuando comenzaban su carrera como pilotos.

A partir de esa fecha (1971), Tanguy et Laverdure entra en decadencia, como consecuencia de no contar desde entonces con una revista

El humor grueso de Charlier se enfatiza en el uso de comparsa, tan valeroso como el héroe pero dado a continuas metedurras de pata. Laverdure haciendo de las suyas, por Jijé

fija donde aparecer, y como de hecho ocurrirá con Barbe-Rouge y Blueberry, publicadas desde entonces a salto de mata, dejando pasar muchos años entre una historia y otra y sin saber cuándo, dónde ni quién la va a reemprender. Los dos álbumes siguientes, *Mission Derniere Chance* y *Un DC8 a disparu*, que de nuevo se desarrolla en Sarrakat, se publican en *Tintín France* a partir de 1975, pero la historia está menos elaborada, tanto a nivel de guión como de dibujo; se nota el cansancio de los autores. En 1979, con *La mysteriuse escadre Delta*, realizada para *Super-As*, la cosa se anima cuando nuestros dos héroes, a causa del lío anterior, son obligados a dimitir provisionalmente del ejército del aire y acaban siendo contratados por una extraña compañía aérea que, sin ellos saberlo, es una tapadera de los servicios secretos franceses, para realizar operaciones clandestinas en Africa. Fruto de los nuevos tiempos, consciente sin duda de la necesidad de poner al día unos personajes nacidos en otra época, Charlier sustituye la *grandeur* y las banderas tricolores al viento que habíamos visto en los 60 por una imagen menos complaciente, más subterránea y sucia, casi sórdida, de las intervenciones en otros países del mundo.

La saga de Tanguy y Laverdure ha proseguido en varios álbumes más, realizados a lo largo de los años 80 con dibujos de Patrick Serres, que continuó *Operation Tonnerre*, siguiente episodio de la serie, allí donde lo dejó inconcluso Jijé a su muerte, imitando su estilo, que luego se ha ido acercando más, quizás demasiado, al de Frank Robbins. El último álbum escrito por Charlier, *Survol Interdit*, está dibujado por Alexandre Coutelis, dibujante correcto pero muy alejado de los logros de Uderzo y Jijé.

En la actualidad, se preparan nuevas aventuras de Tanguy et Laverdure, ya en manos distintas de las que les dieron vida a lo largo de tantos años.

Uderzo se buscó sustitutos para realizar el album anterior, *Les pirates du ciel*. Las dos primeras páginas fueron dibujadas por su hermano Marcel, pero la cosa no cuajó. La página quinta fue realizada nada menos que por Giraud —que intentó imitar su estilo—, quien no quiso continuar; ofreció a Uderzo ayudarlo como entintador, pero a éste no le convenía porque cada uno de ellos vivía y trabajaba en un extremo de París.

¡VOTO A BRÍOS! ¡NO ES POSIBLE! ¡TE HAS EQUIVOCADO EN EL CÁLCULO, IMBÉCIL! ¡ESTAMOS AL OESTE DE NUESTRA RUTA! ¡DAME ESE OCTANTE, SO INEPTO! ¡POLLINO! ¡TERRES-TRE!
TE ASEGURO QUE.
APROVECHARÉ PARA OCUPARME DE LA BRÚJULA DE LA SALA DE NAVEGACIÓN...

BARBARROJA: EL PRIMER ANTIHÉROE

UN ARTÍCULO DE ÁNGEL OLIVERA

Para muchos, las historias de piratas pueden ser un tema aún más pasado de moda incluso que las de *boy-scouts*. En efecto, hace decenios que la piratería dejó de ser un género recurrente para los relatos de aventuras, tanto en la literatura, como en el cómic y en el cine. El problema quizás sea que vivimos en una época demasiado cínica y materialista como para tomarnos en serio narraciones de héroes que recorren el océano a la barra del timón de un bergantín con diez cañones a cada lado. Los esporádicos casos que se han dado en las últimas décadas, o han sido de calidad dudosa o no han tenido continuidad. Sin embargo, cuando Barbe-Rouge salió a la luz en 1959, todavía era un género aceptado por el público y Charlier tuvo la habilidad de convertirlo, al menos durante diez años, en una de sus series más celebradas. Desde mi modesto punto de vista, logró casi una obra maestra, sólo superada por Blueberry.

Diez años antes, Charlier había reunido un copiosísima documentación para la realización, con Hubinon, de *Surcouf*, incluyendo datos sobre las muchas tretas empleadas realmente por este célebre corsario a lo largo de sus hazañas marítimas. Parece ser que aquella serie le supo a poco, y, de nuevo con Hubinon, apasionado de los buques de vela como lo era de los aviones, emprendió Barbe-Rouge.

La presentación del primer episodio, *Le Demon des Caraibes*, como también es conocida la serie, tiene garra y ya lo dice todo: «La prodigiosa aventura de un muchacho arrojado en medio de los combates sin cuartel y los abordajes desesperados en los que se enfrentan piratas y marinos del Rey en los tiempos prodigiosos de los buques de vela... Con Victor Hubinon y Jean Michel Charlier, penetraréis en el mundo brutal y colorido de los filibusteros y los Hermanos de la Costa, cuyos pabellones negros sembraban el terror en los siete mares...»

La historia arranca cuando, una mañana de 1715, el pirata Barbarroja —así lo llamaré a partir de ahora, por ser de esta manera como fue traducido en su edición española al mando del *Halcón Negro*, aborda un galeón español en el mar Caribe. Su sola apariencia es ya poderosa e inquietante: barbudo, pelirrojo, con una casaca del mismo color, un sombrero de tres picos negro como las alas de un cuervo y con un parche en el ojo derecho, espada en mano, lanzando a sus hombres al asalto a voz en grito. Es astuto y audaz, pero al mismo tiempo cruel como el demonio; se apodera a sangre y fuego de la nave y luego, cuando los tripulantes se rinden, se les ríe en la cara diciéndoles que él no hace prisioneros... Pero sin embargo, en su corazón duro como la piedra

queda algo de ternura: en un camarote descubre a un niño, apenas un bebé, cuyos padres han muerto durante la batalla. Lejos de matarlo como pretenden sus hombres, decide quedárselo y adoptarlo como hijo suyo. Lo lleva a la isla donde tiene su escondite secreto y confía su educación a sus hombres más allegados, personajes por otra parte menos endurecidos que él: el viejo Tres Patas, que, además de astuto como un zorro, aunque pirata, está versado en muchos asuntos y conoce el latín y el griego, y el negro Baba, más fuerte de lo que el suave dibujo de Hubinon permite suponer, que siente una devoción total por Barbarroja por haberlo rescatado de la esclavitud. A partir de ese momento, los tres hombres serán la familia del pequeño. Eric, como es bautizado, crece y se convierte en un muchacho hecho y derecho. Barbarroja lo envía entonces a estudiar a la Academia Naval de Londres con una identidad falsa para que se convierta en su sucesor, en el nuevo e implacable Demonio del Caribe. El pirata quiere que él prosiga su lucha sin cuartel contra la sociedad, podrida y corrupta, que ha hecho de él lo que es ahora, y de la que, paradójicamente, Eric procede sin saberlo, ya que su verdadera familia era de sangre noble. Pero Barbarroja es capturado por los ingleses y llevado cargado de cadenas a Londres para su ejecución. Eric, ayudado por Tres Patas y Baba, se las arregla para rescatar al hombre que él cree su padre del pontón en el que está encerrado. Perseguido por ello, rehúsa sin embargo huir con Barbarroja, al que quiere pero cuyos crímenes le horrorizan, y ha de escapar en solitario, con precio puesto a su cabeza...

Éste es el argumento del primer y espléndido episodio, desarrollado a lo largo de 62 páginas, que establece las bases sobre las que se va a desarrollar la saga en lo sucesivo. En la siguiente aventura, *Le roi des septs mers*, Eric consigue escapar y, tras muchas aventuras, completar sus estudios en Saint Malo, en la Bretaña francesa. Es entonces cuando Barbarroja reaparece repentinamente y le cuenta su verdadero origen. No por ello Eric renegará de su padre adoptivo, máxime cuando, en el episodio siguiente, *Le capitaine sans nomme*, a resultas de un complot que intenta impedirle tomar posesión de la hacienda de sus verdaderos padres, acaba dando con sus huesos en la Bastilla, acusado de conspiración contra el Rey de Francia; Barbarroja no dudará en poner París patas arriba para sacarlo de allí. Eric, pese a todo, trata de abrirse camino en la vida como honrado capitán de buque mercante, en *Defi au roi*, pero cuando se descubre su identidad como hijo del sanguinario pirata, es condenado a galeras. En *Le fils de Barbe-Rouge* encabeza un motín que, lejos de convertirlo nuevamente en un fugitivo, acaba poniendo fin a sus tribulaciones, pues las hazañas que realiza contra los turcos son tales que consigue el perdón real.

Hasta aquí, el resumen de los cinco primeros episodios de la serie, quizá los más emocionantes, que vienen a formar un primer ciclo de aventuras. Tras éste, y durante los años siguientes, se suceden varios episodios agrupados de dos en dos, en los que Eric y Barbarroja, aunque se mueven cada cual por su lado, acuden constantemente el uno al socorro del otro, sean cuales sean las circunstancias. En *Le vaisseau fantome* y *L'ile de l'homme mort* Barbarroja es traicionado y dejado por muerto por su segundo, Morales, con el objeto de apoderarse del tesoro del pirata Morgan; Eric, Tres Patas y Baba, que a partir de ese momento dejan a Barbarroja y pasan a ser los compañeros inseparables del joven, recorrerán medio mundo en busca del célebre tesoro perseguidos por Morales y serán rescatados finalmente por Barbarroja, que pese a todo ha conseguido escapar de sus enemigos para salvar nuevamente a su hijo. En *La fin du Faucon Noir* —primera y segunda parte—, Eric es capturado por los españoles, que lo utilizarán como cebo para atrapar a Barbarroja; Eric consigue fugarse gracias a la ayuda de doña Inés, la prometida de don Enrique, el poco escrupuloso hijo del virrey de Cartagena, y logra rescatar a su vez a su padre adoptivo, que ha sacrificado barco y tripulación por salvarlo y que destruye la ciudad al escapar. Esta catástrofe desencadena una expedición internacional que cerca a Barbarroja en su isla (*Mort ou vif*), de la que Eric, nuevamente, consigue salvarlo mientras una erupción volcánica aniquila a los piratas y a las tropas desembarcadas; justo entonces, nuestros héroes caen en manos de Stark el Negro, rival de Barbarroja, que los obliga a conducirlo al escondite en que el viejo filibustero ha ocultado el producto de sus muchos años de fechorías, en *Le tresor de Barbe-Rouge*; la aven-

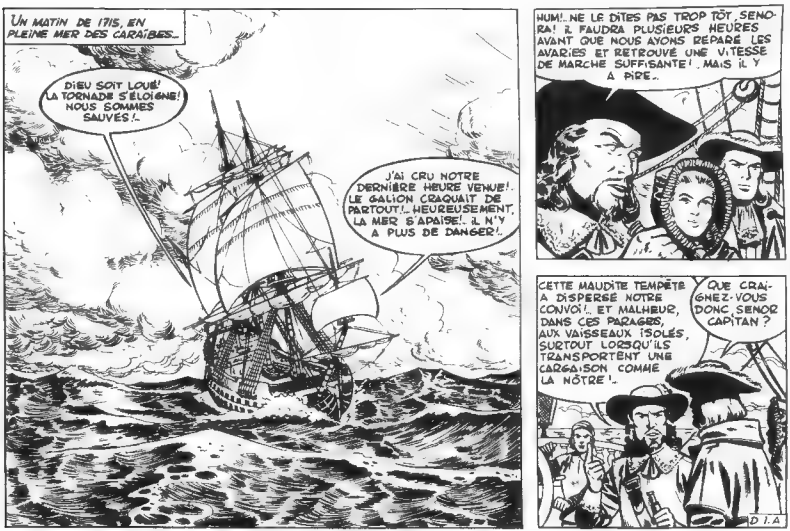
Victor Hubinon, creador gráfico de Buck Danny, Barbarroja y Surcouf, entre otros. Se da la circunstancia de que el dibujante se autorretrató como uno de los personajes de Barbarroja: el pirata Tres Patas

tura concluirá con el exterminio de Stark y sus hombres a manos de los indígenas de Florida. *La mission secrete de l'Epervier* se centra en la expedición de socorro que, al servicio del Rey, Eric y sus compañeros realizan hasta Fort de France, en la Martinica, asediada por los ingleses (en guerra con los franceses); finalmente tendrá que solicitar la ayuda de su padre (*Barbe-Rouge a la rescousse*), quien, a cambio, recibirá el perdón real y la oportunidad de poder abandonar su vida al borde de la ley. Unos canallas aún más sanguinarios que él estarán a punto de ponerlo nuevamente en la picota, en *Le pirate sans visage*, al capturarlo y hacerle responsable de las matanzas cometidas por ellos; nuevamente será Eric el que saque a Barbarroja del apuro.

Nuestro pirata se ha ablandado con la edad, quizás también por la influencia de Eric, y acaba arrastrando a éste a una nueva aventura para rescatar a una enigmática dama secuestrada por los piratas berberiscos, Carolina de Muratore, que resultará ser la heredera del trono del Ducado de Mantua, y víctima de una conspiración por cuenta del emperador de Austria. Éste es el comienzo de una nueva saga que llevará a nuestros héroes de Nueva Orleans hasta Italia, y de Argel hasta Malta y Constantinopla, en *Sus au barbaresques*, *Le captive des mores* y *Le vaisseau de l'enfer*, quedando luego la epopeya interrumpida durante varios años a causa del nuevo rumbo seguido por *Pilote* y de la defección de Hubinon.

Todo lo expuesto da una idea del contenido de las aventuras: acción continua, abordajes en alta mar, conspiraciones de toda clase, fugas increíbles, persecuciones, tormentas y desastres naturales, viajes hasta el fin del mundo en busca de tesoros fabulosos... En estas historias, Eric y Barbarroja rivalizan en imaginación, astucia y audacia, planeando y llevando a cabo toda clase de tretas y estrategias para conseguir sus objetivos y salir de un apuro tras otro, muchas veces perseguidos por todos los barcos de guerra del mundo... Es una saga enormemente dramática, durante la que mueren centenares por no decir miles de personas, muchas de las veces a causa de Barbarroja, cuyos repetidos intentos de captura son, ya lo hemos visto, el *leif-motiv* de tantos episodios.

Caso casi único en el cómic de aventuras, si bien Barbarroja es el protagonista titular, ese protagonismo le es arrebatado en la práctica por Eric, que no sólo sigue su propio camino durante casi todo el periodo clásico de la serie, sino que su padre adoptivo ni siquiera aparece en buena parte de los episodios. Después de todo, Eric es un personaje positivo y presentable de cara a los lectores y a la censura—, un héroe en el sentido tradicional del término, respetuoso en principio con la ley, aunque no vacilará en quebrantarla cuando Barbarroja está en peligro, al menos si esa ley es la de españoles o ingleses, no la del rey de Francia. Sin embargo, el magnetismo, el carisma del pirata es tan fuerte, cuando reaparece, que eclipsa al propio Eric, recuperando el protagonismo de la historia. Y es que, siendo, sobre todo en los primeros tiempos de la serie, un criminal, un asesino despiadado, en cierto modo es el favorito de los lectores; de alguna manera nos identificamos con él porque representa la libertad, la anarquía, el desafío y la lucha contra la sociedad y el poder establecido, contra las leyes y normas que nos limitan y encorsetan. Es valiente, diabólicamente astuto, capaz de las mayores hazañas, y el


UN MATIN DE 1715, EN PLEINE MER DES CARAÏBES...
DIEU SOIT LOUÉ! LA TORNADE S'ÉLOIGNE! NOUS SOMMES SAUVÉS!.
J'AI CRU NOTRE DERNIÈRE HEURE VENUE!. LE GALION CRAQUAIT DE PARTOUT!.. HEUREUSEMENT, LA MER S'APAISE!. IL N'Y A PLUS DE DANGER!.
HUM!.. NE LE DITES PAS TROP TÔT, SEÑORA! IL FAUDRA PLUSIEURS HEURES AVANT QUE NOUS AYONS REPARÉ LES AVARIES ET RETROUVÉ UNE VITESSE DE MARCHE SUFFISANTE!.. MAIS IL Y A PIRE..
CETTE MAUDITE TEMPÊTE A DISPERSÉ NOTRE CONVOI!.. ET MALHEUR, DANS CES PARAGES, AUX VAISSEAUX ISOLÉS, SURTOUT LORSQU'ILS TRANSPORTENT UNE CARGAISON COMME LA NÔTRE!..
QUE CRAIGNEZ-VOUS DONC, SEÑOR CAPITÁN?
D.I.A.

Fragmento de la primera página de Barbarroja, *Le Demons des Caraïbes*

amor que siente por Eric es tal que de algún modo eso lo redime ante nosotros. Con el tiempo, el viejo pirata renunciará a su vida de crímenes para ponerse al servicio del Rey, lo que lo convertirá en un héroe más convencional, más políticamente correcto, navegando desde entonces al lado de su hijo. A decir verdad, este cambio, quizás inevitable, redundará en detrimento de la serie, al perder uno de sus elementos más interesantes.

Uno de los puntos fuertes de Barbarroja es, indudablemente, el dibujo de Victor Hubinon. Ya desde el principio de la serie había consolidado su personalísimo estilo, quizás frío en exceso, un tanto rígido, que lo perjudica un poco en las escenas de acción, en las que los personajes resultan en exceso estáticos. Por contra, esa frialdad posiblemente sea la que más convenga a un tema sórdido como es realmente el de la piratería, a la hora de retratar un mundo tan inmisericorde como es el de los filibusteros y la sociedad de la que proceden y que combaten; los personajes son generalmente hombres duros, decididos cuando no implacables, poco dados a dejar traslucir sus sentimientos, lo que casa perfectamente con la economía gestual y expresiva de los dibujos de Hubinon. Éste, por otra parte, es un artista consciente de sus limitaciones, especialmente a la hora de construir la figura humana y de caracterizar sus personajes, muchos de los cuales se parecen entre sí —Eric es clavado a Buck Danny, eso sí, con el mentón menos cuadrado, menos «americano»—, y recrea ese mundo en función de sus posibilidades, sin excederlas, realizando un trabajo magnífico. Su fuerte, ya lo hemos dicho, son los barcos, que construye maravillosamente, a la perfección, sin descuidar el menor detalle, dando a la serie una autenticidad de la que carecen muchos otros cómics de aventuras. Por el contrario, los fondos, como fortalezas, colinas, selvas, interiores de edificios y palacios no están, a mi juicio, completamente conseguidos; me parecen un poco atificiosos y repetitivos, faltos muchas veces de realismo.

Otro tema es el del *atrezzo*, que no sólo es muy convencional, sino que mezcla demasiado alegremente ropajes, peinados y armamento pertene-

Y MIENTRAS EL QUE SERÁ SU SUCESOR CRECE EN UNA ISLA SALVAJE A LA BUENA DE DIOS, BARBARROJA PRODIGA SUS SANGRIENTAS HAZAÑAS EN LOS MARES Y COSTAS QUE SUS NAVÍOS FRECUENTAN, CRECE SU SINIESTRA REPUTACIÓN, QUE ALCANZA HASTA LA LEJANA EUROPA. SÓLO SU NOMBRE SIEMBRA EL TERROR DESDE EL TRÓPICO DE CÁNCER AL DE CAPRICORNIO
TRAS CADA EXPEDICIÓN, EL "HALCÓN NEGRO" REGRESA A SU GUARIDA SECRETA A LA CABEZA DE UNA FLOTILLA ACRIBILLADO DE BALAS Y HUELLAS DE EXPLOSIONES, CON LAS VELAS EN JIRONES, PERO CARGADO DE BOTÍN
Y MIENTRAS CALAFATEES Y CARPINTEROS SE AFANAN EN PONER LOS NAVÍOS A PUNTO PARA LAS NUEVAS INCURSIONES QUE ESTÁN PREPARANDO LOS ESPÍAS DE BARBARROJA DISEMINADOS POR TODO EL MUNDO, EL PIRATA SE ENCARGA A SU MANERA DE LA EDUCACIÓN DE ERIC.
"MIRA LO QUE TE HE TRAÍDO HIJO. YA ES HORA DE QUE APRENDAS A SERVIRTE DE ESTOS JUGUETES"
OH, PISTOLAS

El agobiante entorno piratesco no es siempre fiel a la historia

cientes a diferentes épocas. Se supone que la historia se desarrolla alrededor de 1740 —basándonos en la edad de Eric al comenzar la serie, en 1715, aunque, dicho sea de paso, Charlier nunca ha sido demasiado riguroso en cuestión de fechas— y el ambiente general se corresponde con la idea que más o menos tenemos de como debía ser la sociedad occidental a mediados del siglo XVIII, con sus casacas, sus pelucas, sus sombreros de tres picos... Pero hete aquí que intervienen los españoles, de aparición constante al desarrollarse la mayor parte de la saga en el mar Caribe, y retrocedemos de golpe más de cien años: sombreros chambergos, perillas y peinados estilo Siglo de Oro, cuellos engolados..., incluso el armamento es visiblemente anticuado: soldados con yelmo y coraza, alabarderos, mosqueteros con la horquilla a cuestas... Desde el principio, Hubinon ha optado por la imagen con la que aparecen los españoles en las viejas películas de piratas que ocurrían, dicho sea de paso, en el siglo XVII , y no se molesta en cambiarla a lo largo de la serie. Me explico: no es ya una cuestión de rigor histórico, cometido difícil y no siempre indispensable para conseguir un buen tebeo de aventuras, sino, sobre todo, de lógica interna; el problema no es la diferencia entre lo que vemos y la realidad que se representa, sino lo chocante que resulta una escena en la que intervienen personajes con ropas de épocas visiblemente diferentes, lo que resta credibilidad a la trama.

Ya que hablamos de los españoles, no puedo por menos que llamar la atención sobre el trato extremadamente negativo que se les da en la serie, fruto sin duda de la opinión desfavorable, reminiscencia de la leyenda negra con la que nuestra historia ha sido contemplada desde siempre por Europa: aparte de su físico, en el que menudean las narices ganchudas y aguileñas y los rostros malvados y sombríos, son traicioneros, tiránicos, canallescos, crueles y sin escrúpulos... No sólo oficiales y nobles, como don Enrique y su padre, el Virrey, sino casi cualquier personaje que aparece; la impresión que saca el lector es que se trata de gente envilecida y de poco fiar. Ignorando quizás el hecho de que los españoles fueron esencialmente víctimas de los piratas, y que éstos eran casi todos franceses, ingleses u holandeses, en

Barbarroja, los peores filibusteros son casi invariablemente españoles: Morales, Jiménez... Incluso, el especialmente sanguinario «pirata sin rostro» del episodio del mismo título (*Le pirate sans visage*), uno de los más siniestros de la serie, resulta ser un gobernador español (llamado, para colmo, Oliveira, casi tocayo mío). En *Le roi des septs mers* aparecen negreros, y, naturalmente, también son españoles; no faltan tampoco tribunales de la Inquisición y sacerdotes y monjes siniestros a mansalva, curiosamente con tintes mucho menos desfavorables que el resto de nuestros compatriotas. Sólo algunos, como doña Inés —uno de los pocos personajes femeninos de la serie, por otra parte , visiblemente enamorada de Eric, y los que la ayudan a liberarle de la fortaleza donde está encerrado, se salvan de la quema. Con otras nacionalidades, como los ingleses, por ejemplo, aunque antipáticos, no se cargan tanto las tintas; de hecho, en sus primeras aventuras, Eric hace amistad con marineros de esa nacionalidad. Mención aparte hay que hacer de berberiscos y otomanos, acaso aún más pérfidos que los españoles, pero que, por contra, aparecen mucho menos en la serie.

La serie fue interrumpida en 1968, al acabar el episodio *La captive des mores*. Hubinon estaba cansado de una historia que empezaba a prolongarse álbum tras álbum sin visos de acabar, y también descontento por la introducción por parte de Charlier de elementos a su juicio excesivamente fantásticos para la época en que se desarrollaba la historia, como la conversión del por enésima vez reconstruído *Halcón Negro* en un buque de guerra poco menos que de ciencia ficción, con cañones giratorios de calibre monstruoso y lanzallamas —echando mano del «fuego griego» de los bizantinos, cuyo secreto es descubierto por Barbarroja —. Charlier describe toda esta parafernalia de forma tan detallada y metódica que resulta plausible, y personalmente acepto su aseveración de que todo eso estaba ya inventado, al menos sobre el papel, en aquel tiempo, pero el caso es que no tenemos noticias de que existiese en el siglo XVIII un barco armado de esa manera, y por tanto tengo que coincidir con Hubinon en que, en este aspecto, Charlier se excedió,[3] sin por ello restar un ápice de interés a la historia. Hasta 1974 no se publicaría la continuación, ya directamente en álbum, por desgracia acabado de entintar por otras manos distintas de las de Hubinon, algunas páginas de forma especialmente chapucera. Con este relato, *Le vaisseau de l'enfer*, acaba la época clásica de Barbarroja.

La saga de Carolina de Muratore no se reemprendió hasta 1979, con la publicación en *Super-As* de *Raid sur la Corne d'or*, en la que Jijé, nuevo dibujante de la serie,[4] realiza un buen trabajo, quizá un poco *light* pero muy vistoso, al describir la incursión de nuestros héroes, nada menos que en Constantinopla, liberando a la bella cautiva y llevándose como rehén al mismísimo Sultán, hazaña con la que acaba, tantos años después y tras tantos vaivenes, la larga epopeya. Un nuevo ciclo empezó inmediatamente después, con *L'île des vaisseaux perdus*, de nuevo en el Caribe, pero el cierre de *Super-As*, primero, y el fallecimiento de Jijé a continuación truncan provisionalmente esta nueva y prometedora época de Barbarroja. En cualquier caso, hay algo que falla en estos álbumes. Charlier comete errores argumentales garrafales, sólo explicables por su mala memoria y su manía de no releer su propia obra, que le hace olvidarse del papel exacto desempeñado por tal o cual personaje y repetir temas y argumentos sin darse cuenta; esto es especialmente notorio en el segundo álbum, increíblemente un *remake* casi exacto de *Le pirate sans visage*, en el que Barbarroja vuelve a caer exactamente en la misma trampa en la que cayó unos años antes. La pregunta que uno se hace es si nadie se ocupaba de releer sus guiones y advertirle de su error, ni siquiera el dibujante.[5]

A lo largo de los 80, la editorial Novedi se ocupó de publicar cinco álbumes más. En *Les disparus du Faucon Noir* se continúa la historia antes interrumpida; en ella, las primeras páginas dibujadas por Jijé dejan paso a un nuevo dibujante, Christian Gaty, que trata de imitar su estilo pero que muy pronto da rienda suelta a su personalidad, con un estilo casi caricaturesco pero muy vigoroso, con el que emprende *L'or maudit de Huapacac* y *La cité de la mort*, que culminan la epopeya iniciada en los álbumes anteriores, arrastrando a Barbarroja, Eric y demás a una terrible y extremadamente sangrienta aventura en busca de la ciudad perdida de los aztecas en las selvas del Yucatán. Esta historia se resiente del trabajo un tanto mecánico de Charlier, tal vez no muy interesado ya en

El pirata Barbarroja

un cómic que acaso proseguía por motivos puramente crematísticos, y por los incongruentes cambios argumentales de un relato tan prolongado a lo largo del tiempo, en el que, por cierto, al menos una parte de los españoles, de nuevo los adversarios, aparecen con una indumentaria más acorde con la época, aunque un tanto amejicanada.[5]

Paralelamente a la historia citada, aparecieron otros dos álbumes, *Trafficants de bois d'ebene* y *Les revoltés de la Jamaique*, ilustrados por el excelente Patrice Pellerin — un dibujante muy realista de la escuela de Giraud, a la vez que eficaz narrador—, que por primera vez en la serie reconstruye el siglo XVIII con un rigor encomiable, digno de los mejores representantes del cómic histórico. En estos álbumes, nuestros amigos luchan nuevamente con los españoles y, sobre todo, con los ingleses —peor tratados que nunca, dicho sea de paso— para liberar a los esclavos negros de Jamaica. Constituyeron el canto del cisne de esta serie excepcional.

Charlier, antes de morir, envió a Barbarroja, Eric y compañía al océano Índico, como corsarios al servicio del rey de Francia, en una nueva serie de álbumes que ya no pudo proseguir, dibujados por Gaty. El primer episodio de este nuevo ciclo, *Pirates en Mer des Indes*, publicado en 1991 por Alpen, que retomó en esas fechas muchos de los personajes de Charlier, fue terminado de escribir por otro veterano del género, Jean Ollivier.

Este ha proseguido la serie con unas historias agradables y entretenidas, pero lamentablemente, el aliento épico que un día animó esta maravillosa saga de piratas parece haberse perdido para siempre.

Me he guiado aquí por los títulos originales de los episodios, ya que estos fueron alterados en su edición en álbum, cambiándose unos por otros de forma caótica, y transformándose las dos primeras aventuras, de 62 páginas cada una, en dos álbumes de 46, quedando las 31 restantes sin publicar hasta muchos años mas tarde, en el album *Le jeune capitaine*, que se complementaba con las historias cortas "L'or du San Cristobal" y "Le Cobra", los dos únicos relatos que se realizaron para los *Pocket Pilote*. Por desgracia, este desbarajuste se repitió en España cuando se publicó la serie en la revista *Din-Dan* en 1968-71, ya que se partió del material publicado en álbum

[5] La segunda parte de *La fin du Faucon Noir* es tan llamativa en este aspecto que, simplemente, ni siquiera fue publicado en España, *Din-Dan* saltó directamente al álbum siguiente. En la primera parte no se pronuncia la palabra «español» ni de broma y, en el resto de la serie, nuestros compatriotas fueron traducidos como «caribianos», inventándose así una nueva nacionalidad

Da un poco como la impresión, observando los guiones de aquella época, de que Charlier intentaba conseguir el «más difícil todavía» en sus relatos, a costa de la verosimilitud éstos, uno de los aspectos que mas había cuidado hasta entonces. Algo parecido ocurre en Tanguy a propósito de *Les vampires attaquent la nuit*, y en cierto modo se repite en Blueberry con el complot de Angel Face: en todos los casos intenta ir más allá de los límites en que se movía cada serie

[6] Paape primero y Jijé después sustituyeron provisionalmente a Hubinon — al parecer por estar éste enfermo— en buena parte de *Le pirate sans visage*. Jije realizo de esa forma las páginas con mas accion y movimiento de toda la serie

[7] Más a mi favor. Jijé había participado en la historia original (ver nota anterior). Quizas el tampoco tenia muy buena memoria

[8] Personalmente nunca me ha agradado que en un relato de aventuras, el héroe liquide a un adversario de una puñalada trapera en la espalda. En Barbarroja, hasta ese momento, Eric, como buen chico que es, siempre había recurrido al clásico garrotazo; aquí, por el contrario, son varias las decenas de soldados enemigos que mueren así a manos de los héroes, muchos de ellos de una sola tacada. Posiblemente, Charlier, libre de las ataduras que le suponía la publicación seriada en revistas juveniles, que le obligaban, en la misma época, a soluciones un tanto ridículas en Blueberry, se pasó de realista y también de sanguinario. El final de la aventura es, en cualquier caso, apoteósico: los supervivientes de la expedición española son exterminados por los indios, y sus cabezas clavadas en estacas

En fecha reciente, TVE1 ha emitido una serie francesa de dibujos animados recreando, muy libremente, la serie de comics. Por desgracia, el resultado es de una mediocridad extrema; apenas queda nada del espíritu de Charlier

¡ESA CHICA TIENE ACENTO DE ATLANTA!... ¿DE DÓNDE DIABLOS HABRÁ SALIDO?...
LLEGÓ HACE UNAS SEMANAS, SEÑOR... ¡GUZMÁN LA CONTRATÓ EN SEGUIDA!... AHORA, VIENEN HASTA DE SANTA BÁRBARA PARA OÍRLA...

BLUEBERRY: EL *WESTERN* EXISTENCIALISTA

UN ARTÍCULO DE JULIÁN ZABATEGUI

Cuando aquel 31 de octubre de 1964 aparecieron en *Pilote* las dos primeras páginas de Fort Navajo, nada hacía pensar que llegaría a ser más que un *western* convencional, no muy distinto de Jerry Spring, de Jijé, o en todo caso una traslación al cómic de las constantes temáticas y estilísticas de las películas de Raoul Walsh y John Ford en las que claramente se inspiraba. Y, sin embargo, la serie, luego rebautizada como Lieutenant Blueberry, no sólo había de convertirse en un *western* excepcional, sino que acabaría rompiendo los moldes del cómic de aventuras francobelga, incluyendo los establecidos por su creador, y se convertiría, en pocos años, en el título más importante del cómic europeo.

La evolución y transformación de Blueberry ha sido tal con el paso del tiempo, que, más que ninguna de las otras series del autor, es imposible despacharla con un comentario general que abarque toda su andadura. Ésta, además, se divide en sucesivos ciclos narrativos muy bien definidos, cada uno de ellos con un principio y un final, excepción hecha quizás de las últimas aventuras escritas por Charlier.

–*Fort Navajo* (seguido de *Tonnerre a l´Ouest, L´Aigle Solitaire*, *Le cavalier perdu* y *La piste des navajos*):

El arranque de la serie nos hace pensar en un protagonismo colectivo, en la historia de una guarnición en Arizona, apoyándose principalmente en el tándem Graig-Blueberry, oficiales y compañeros de caracteres completamente antagónicos: Graig es el oficial perfecto, un poco ingenuo, pero buen chico, de buena familia, impecablemente uniformado y fiel a las normas y ordenanzas militares; por el contrario, Blueberry, ya desde el primer momento, se nos presenta como un individuo íntegro pero desaliñado, indisciplinado, tramposo con las cartas, camorrista y con especial tendencia a hacer las cosas a su manera y no a la que le imponen sus superiores. Ya en las primeras páginas, en el encuentro entre ambos, Blueberry, ignorando su identidad, echa pestes del padre de su compañero, el general Craig, con lo que queda igualmente expuesto lo que piensa de sus superiores. A partir de ese momento tenemos una idea clara de su personalidad, bastante diferente del héroe típico de Charlier; personalidad que se irá enriqueciendo con el transcurrir de la serie.

El conflicto con los apaches, la trampa tendida a Cochise y el asedio de Fort Navajo dan paso a la cabalgada de Blueberry en solitario hacia Tucson en busca de ayuda, misión con la que se convierte desde entonces y de forma definitiva en protago-

nista absoluto de la historia. Luego viene el reencuentro con el mestizo desertor Crowe, el rescate del pequeño Stanton de manos de los mescaleros responsables de la cruenta guerra y la azarosa escolta del convoy a Camp Bowie, que significa el comienzo de su rivalidad con Quanah-un-ojo, el belicoso y ambicioso apache que removerá cielo y tierra para impedir, incluso asesinando a Crowe, que Blueberry negocie la paz con Cochise. *La piste des navajos*, último episodio de la saga de los apaches, y en cierto modo un poco aparte de la historia principal, es también la primera aventura mejicana de Blueberry; su lucha con el gobernador Armendáriz y la voladura de la mina de San Feliu prefiguran la futura saga de Chihuahua Pearl.

Efectivamente, estos primeros episodios conforman un *western* bastante clásico, pero impecablemente realizado. Gir es un dibujante recién llegado pero que empieza a demostrar de lo que es capaz; su estilo es sencillo pero agradable, vigoroso y lleno de vida y movimiento, y además demuestra que es un narrador nato. Discípulo aventajado de Jijé, muy pronto deja de imitar al maestro —que, por cierto, realizó bastantes páginas de *Tonnerre a l'Ouest* y de *Le cavalier perdu*, en ausencia de Giraud, sin que apenas se notase la diferencia— para desarrollar su propio estilo. El quinto álbum anticipa, tanto temática como gráficamente, lo que va a ser Blueberry en el futuro inmediato. Nuestro héroe va cogiendo gusto a sus largas misiones en solitario, desechando ese uniforme con el que tan incómodo parece sentirse, y en ellas emplea toda clase de tretas y artimañas muchas veces tomadas prestadas de los pieles rojas para salirse con la suya, argucias que serán una de sus principales señas de identidad en el futuro.

Hay otro aspecto en el que la serie se diferencia claramente de otras obras de Charlier: las tropelías y las traiciones que cometen los soldados americanos con los indios, desencadenante directo de la guerra. Es cierto que todo ello es obra de un solo hombre, Bascom, el oficial ambicioso y resentido, racista hasta el fanatismo, pero ya marca la que será una de las constantes de la obra. De la misma manera que Blueberry es un personaje muy distinto de Danny y Tanguy, por ejemplo, aunque comparta varias de sus características, sería impensable encontrar nada semejante en las series de ambos héroes de la aviación. Hay que tener en cuenta de todas formas que la acción ocurre en otra época, lo que da a Charlier una libertad que no tiene cuando ambienta sus historias en la actualidad, caso en el que, ya lo hemos visto, ha de andarse con pies de plomo. Por otra parte, su fuente de inspiración manifiesta es el filón inagotable del *western* cinematográfico, y al mostrar tales comportamientos no hacía sino reflejar el punto de vista crítico que ya era normal en las películas americanas.

Hay un buen número de personajes interesantes que quedan definitivamente atrás para no volver. Graig, el que aparentemente iba a ser su compañero de aventuras, un poco al estilo de muchos otros héroes de Charlier, no vuelve a aparecer después del cuarto episodio, y es una pena porque

además de la simpatía que despierta en el lector, el contraste entre ambos personajes hubiera dado mucho jugo a un reencuentro posterior; Bascom, el oficial despótico, ruín y asesino de indios, antecesor inmediato del general Allister; Crowe, el desertor y renegado, convertido en hermano de sangre de Blueberry, atrapado en el conflicto entre dos mundos opuestos e irreconciliables, sin pertenecer completamente a ninguno de los dos; O'Reilly, el intendente irresponsable, bebedor y causante del desastre que por poco acaba con él y con todos sus hombres a manos de los apaches. Todos estos personajes desaparecen, pero en su lugar Charlier nos deja a uno de los secundarios más gloriosos del mundo del cómic, Jimmy McClure, el viejo borrachín que, con sus mulas y su equipo de prospector, siempre en busca de la mina de oro que jamás encontrará, se convertirá desde ese momento en el compañero casi permanente y definitivo de Blueberry. Está también el jefe apache Cochise, aguerrido en la lucha pero noble de corazón, quien, muchos años después, habrá de reaparecer en una nueva etapa de la vida de Blueberry, esta vez como amigo incondicional suyo. Están los sudistas Finlay y Kimbal, convertidos en forajidos en Méjico, buenos chicos a pesar de todo, al menos aparentemente...

L'homme a l'etoile d'argent:

Aquí no se trata de un ciclo propiamente dicho, sino de una sola aventura en un sólo episodio. Blueberry ocupa provisionalmente el puesto de *sheriff* de un pequeño pueblo, metiendo en cintura a la banda de forajidos que tiene sometidos a sus habitantes. Una historia sencilla y poco original, con un tema que hemos visto tantas veces en el cine, pero muy bien contada y dibujada; Charlier se pilla un poco los dedos con los preámbulos y el nudo de la historia, y el desenlace de ésta es un poco precipitado. Los dos autores desarrollan y perfeccionan su estilo antes de lanzarse a una empresa más ambiciosa en el ciclo siguiente.

–*Le cheval de fer* (seguido de *L'homme au poin d'acier, La piste des sioux* y *Le general Tete Jaune*):

Este ciclo es en buena medida un *remake* del primero, pues el esquema argumental, y mucho de sus elementos, son los mismos. Esta vez el escenario no es Arizona, sino Wyoming, y los indios son sioux y cheyenes en vez de apaches y navajos. El conflicto con los indios estalla cuando Blueberry llega al campamento de la Union Pacific, que ocupa aquí el papel de Fort Navajo. Están el intento de negociación, saboteado esta

vez por Steelfingers en vez de por Bascom; la partida de Blueberry en busca de ayuda para el campamento asediado; el tren de socorro que es atacado por los indios, que en cierto modo recuerda al convoy de carros de *L'Aigle Solitaire*; la nueva negociación auspiciada por Blueberry, esta vez con Nube Roja y Toro Sentado en lugar de Cochise... Es hasta cierto punto una repetición, sí, pero mejorada, corregida y aumentada, de la primera saga, más espectacular y con la aparición de personajes memorables, como la temperamental y enternecedora Guffie Palmer, que ha de dar aún mucho juego, y el pistolero Steelfingers, uno de los villanos más inquietantes y logrados, además de Red Neck, el nuevo compañero de fatigas de nuestro héroe, que, con éste y con McClure, formarán el perfecto trío aventurero de la serie.

Uno tras otro, los elementos de lo que ha de llegar a ser la serie van ocupando su lugar: Blueberry va cada vez más desastrado; es acusado de robar la paga de los trabajadores de la U.P., es encerrado y está a punto de ser linchado...

El trabajo de Giraud es ya soberbio, página a página se ha ido convirtiendo en un gran dibujante, su dominio de la anatomía es total, sus viñetas son magníficas y espectaculares, pero lo mejor está aún por llegar.

El ciclo se cierra con un álbum excepcional, un relato que compone una unidad aparte, pues sigue argumentalmente al anterior pero la historia que narra es muy distinta, e incluso desde un punto de vista estético es diferente y único. En *Le general Tete Jaune* el ferrocarril queda atrás, y en él, Blueberry y sus amigos se ven arrastrados por el arribista y genocida general Allister a una insensata campaña contra los sioux en la Colinas Negras. Allister, claramente basado en el legendario Custer, se convierte, con diferencia, en el personaje más ignominioso de la serie; Charlier y Gir nos presentan sin disimulo las carnicerías que el séptimo de caballería —sí, el mismísimo séptimo de caballería, por si las analogías con Custer no fueran suficientes— comete con los indios, mientras que Blueberry, que ha tenido que asistir impotente a la ruptura por parte de Allister de la palabra que él había dado a los sioux, apenas obedece las órdenes más que a regañadientes, y tan sólo combate para salvar su propio pellejo. Hay un antes y un después en el personaje: desde entonces se sentirá más y más desapegado de un ejército que lo ha convertido en un hombre sin honor ante los indios que habían confiado en él.

Esta epopeya en blanco y azul —el blanco de la nieve y el azul de los uniformes—, de enorme dramatismo y suspense, épica y extraordinariamente bien construida, narrada y dibujada es una verdadera obra maestra y marca el inicio de una larga serie de episodios absolutamente antológicos).

La importancia del paisaje en el western es notoria en Blueberry

La mine de l'allemand perdu y *Le spectre aux balles d'or*:

La mayoría de los críticos considera que con este díptico, Blueberry alcanza su punto más alto, y con razón. La historia arranca con Blueberry como *sheriff* provisional de un pequeño pueblo, Palomito, que nos recuerda a *L'homme a l'etoile d'argent*, y está resuelta con muy pocos personajes, sin las multitudes de episodios anteriores, lo que permite a Charlier emplearse a fondo en la caracterización de cada uno de ellos: Prosit Luckner, el canalla simpático de origen presuntamente aristocrático, embustero, engatusador, astuto y traicionero y más peligroso que un nido de serpientes de cascabel, con el que se inicia la trama, y con quien se escapa el ingenuo McClure, más entrañable que nunca, traicionando la confianza que Blueberry había depositado en él, en busca de la fabulosa mina de oro que da título a la aventura; Cole y Wally, los dos pistoleros, joven, impetuoso y prepotente el primero, maduro, apacible y amistoso el segundo, pero precisamente por ello aún más peligroso que su discípulo, aunque no tanto como Prosit; y, para terminar, el enigmático «espectro», cuya sombra amenazadora domina toda la segunda parte de la historia... Ésta prosigue con todos los personajes persiguiéndose unos a otros hasta los Montes de la Superstición y la Mesa del Caballo Muerto, donde han de enfrentarse, en un creciente clima de misterio, al insospechado secreto que esconde aquélla. Charlier construye la historia con rara perfección, tomándose todo el tiempo necesario, incluso excediendo el número habitual de 46 páginas, que en el segundo álbum alcanza las 52, manteniendo cuidadosamente el interés del lector y la tensión del relato en crescendo hasta el magnífico final, donde todo encaja sin dejar un solo cabo suelto. Giraud, por su parte, alcanza aquí la maestría total, no sólo en el soberbio acabado de cada uno de los personajes, sino en el apabullante y desolador paisaje rocoso y fantasmagórico que los rodea, culminando en el poblado indio abandonado.

–*Chihuahua Pearl* (seguido de *L'homme qui valait 500.000 dollars* y *Ballade pour un cercueil*):

La acción arranca presentándonos a un Blueberry que acentúa al límite todas sus características: desastrado, tan sucio que casi se lo puede oler, descarado, indisciplinado y pendenciero hasta el punto

El viejo McClure

de derribar de un puñetazo a un superior —nada menos que el general Mac Pherson, consejero del Presidente Grant , y tan falto aparentemente de principios y escrúpulos como para aceptar la misión secreta que se le encomienda únicamente por el dinero que le ofrecen. Expulsado ruidosamente del ejército, y aunque todo no es en teoría más que un truco para que pueda desempeñar mejor su misión, lo cierto es que ya nunca más volverá a pertenecer realmente a un estamento militar en el que, en el fondo, en ningún momento se había sentido demasiado a gusto, y ya sólo volveremos a verlo de uniforme en dos ocasiones: en su consejo de guerra y posteriormente disfrazado durante su nueva epopeya con los apaches.

La aventura lo llevará, en compañía otra vez de McClure y de Red Neck, nuevamente a Méjico en busca del tesoro de guerra de los confederados, acosado primero por el comandante Vigo, luego por el gobernador López —reedición del difunto Armendáriz—, y por una serie de dudosos y ocasionales aliados, con la despampanante, encantadora, codiciosa y chaquetera Chihuahua Pearl a la cabeza. Chihuahua es la primera mujer de peso en la serie, con quien Blueberry habrá de mantener una ambigua relación amor-odio, que seguirá dando jugo mucho tiempo después. Tenemos a Trevor, el exmilitar sudista depositario del secreto del tesoro, adversario potencial de Blueberry, al

Angel Face, el asesino con rostro de niño, trasunto de Lee Harvey Oswald

que éste acaba apreciando y admirando, y con el que las circunstancias le acaban impidiendo medirse; es el único personaje realmente íntegro de toda la saga, pues es el único que actúa en función de sus ideales y de la palabra dada, y no impulsado por la codicia. También ocupan un lugar fundamental los *jay-hawkers*, de nuevo Finlay y Kimball y sus muchachos, a los que el paso del tiempo ha ido cambiando, como a Blueberry; pero mientras que éste, pese a su cinismo, sigue siendo un buen chico, sus amigos sudistas se han enderecido hasta convertirse en unos individuos brutales, despiadados, asesinos absolutamente carentes de los principios más elementales; probablemente, más que ningún otro personaje o elemento de Blueberry, sean ellos, lo que fueron y lo que son, los que señalan más claramente al abrumado lector lo profundamente que ha cambiado la serie en apenas un lustro, como fiel reflejo de las transformaciones experimentadas en la forma de pensar de buena parte de la sociedad francesa y especialmente, de los autores y lectores de cómics— en aquellos mismos años.

El dibujo no hace sino subrayar el espíritu de la historia y el carácter de quienes participan en ella: nunca hemos visto a Blueberry más cínico y desaseado, ni personajes más patibularios o desarrapados, ni unas poblaciones tan sucias y destartaladas como las que aparecen en estos capítulos. El trabajo de Giraud, minucioso, detallista, expresivo y vigoroso como nunca, parece regodearse en la descripción de un mundo sucio, decadente y desconchado físicamente y corrupto moralmente, donde prácticamente no aparece ni un personaje decente, donde todos, hasta los figurantes, parecen dispuestos a robar, traicionar o clavar un machete en la espalda. Ya que estamos en ello, Méjico nos es presentado como un país lleno de vida, fuerza y colorido, pero al mismo tiempo sin más ley que la del más fuerte y poblado por gentes sin escrúpulos. Los mejicanos, en efecto, no salen muy bien librados, ni en ésta ni en las demás historias de Blueberry, donde el que no es asesino a sueldo es ladrón de caballos, aunque, en honor a la verdad, en muchas de ellas y especialmente en la saga que nos ocupa, tampoco nos encontramos mucha gente de bien al otro lado de la frontera.

La presentación y el nudo de la historia, desarrollados en los dos primeros álbumes a lo largo de una trama cada vez más complicada e intrincada,

dan paso a una larguísima, trepidante y emocionante persecución que abarca la mayor parte del último álbum. Charlier echa toda la carne en el asador y llega aún más lejos que en el ciclo precedente, alargando la historia nada menos que hasta las 62 páginas.[1] Nunca fue Blueberry de lectura tan apasionante como en *Ballade pour un cercueil*. El estilo de Charlier, por su parte, ha evolucionado también, y las largas parrafadas descriptivas —farragosas a veces, y a menudo repetitivas, pues no hacen sino reiterar lo que ya explican los dibujos— se acortan o suprimen, sin menoscabo de la comprensión del relato, que gana en agilidad.

La historia es muy violenta, incluso, a veces, un poco sanguinaria. No sólo mueren buena parte de los personajes, sino decenas de figurantes —casi todos ellos soldados y pistoleros mejicanos caídos como moscas, habitual carne de cañón cinematográfica, desde los *spaguetti western* a las películas de Peckimpah –. Nuestros héroes, en su huída hacia Río Grande llevando a cuestas el dichoso ataud presuntamente cargado de oro del título, hacen volar a su paso medio Méjico con sus casi inagotables reservas de dinamita.[2] Todo ello para que, después de tantos peligros, tanta lucha y tanta sangre derramada, se acabe desvelando, al abrir el ataud, que la tremenda aventura en la que tantas veces han estado a punto de dejar la piel no ha servido absolutamente para nada, ya que el ansiado tesoro no existe.

Esta sorpresa final de Charlier, aunque debiera ser la guinda que redondea una saga por otra parte genial, defrauda sin embargo cuando se nos explica, por boca de Vigo, las razones de tan monumental engaño. Y es que tales explicaciones, en exceso rebuscadas, no resisten el menor análisis. Podemos creernos que los mejicanos —es decir Vigo, pues el pobre López no estaba en el ajo, y por tanto no podía saber que el dichoso tesoro de los confederados que tantos disgustos y hombres le estaba costando se lo había gastado Juarez para echar a Maximiliano— hayan intentado impedir que los yanquis descubran que ellos se quedaron el oro, pero es un absurdo llenar un ataud de lingotes de plomo y volverlo a enterrar en vez de vaciarlo sin más. Y aún más que sea Vigo el que cuente a sus enemigos la verdad, cuando su papel en toda la historia consistía precisamente en impedir que la descubrieran. Último contrasentido: Blueberry es degradado y condenado, acusado de haber robado el tesoro, cuando, al contrario que el resto de sus compañeros, que escurren el bulto, es el único que comparece ante sus superiores para dar la cara y las explicaciones pertinentes, todo ello porque prefieren dar crédito —no entiendo muy bien por qué a un mejicano desarrapado que además es visiblemente parte interesada en el asunto. Tal falta de rigor es tanto más lamentable cuanto que cierra uno de los ciclos aventureros más impresionantes, intensos y logrados de la historia del cómic.

L´outlaw y *Angel Face*:

Charlier es astuto, y durante la mayor parte del relato, presentado como una continuación del ciclo anterior, nos hace creer que el *leit-motif* sigue siendo el tesoro confederado. Sólo poco a poco, el prófugo Blueberry, y con él el lector, va comprendiendo que alguien le ha ayudado a escapar de la prisión militar y que está siendo manipulado con un objetivo diferente del que él suponía. Al final del primer álbum es desvelado el complot: Blueberry será el chivo expiatorio del inminente asesinato del presidente Grant.

El ambiente de la historia no es sólo muy diferente de su reciente aventura mejicana, sino también del de las historias anteriores, tanto en el espacio como, sobre todo, en el tiempo, y ese cambio va a determinar el futuro de la serie. Los grandes espacios desérticos y vírgenes van dando paso a ciudades que crecen y que se modernizan, gracias al ferrocarril, cada vez más presente en Blueberry; son ciudades florecientes llenas de burgueses con sombrero de copa o bombín, con sus comercios y hasta sus cuerpos de bomberos. Blueberry es así un personaje no sólo desclasado y marginado por esa sociedad y ese ejército que lo han convertido en un fuera de la ley, sino que ya tampoco parece tener cabida en un mundo que progresa y se transforma a velocidad de vértigo, convirtiéndolo en un anacronismo.

Angel Face, episodio desarrollado en sólo 24 horas, es el nudo y el desenlace del relato, que tiene lugar íntegramente en el interior de la ciudad. Ni siquiera parece un *western*, sino más bien un *thriller*; baste decir que nuestro héroe ni siquiera monta un caballo a lo largo de todo el álbum. Nunca ha estado Blueberry más solo, abandonado y perseguido por todos, con precio puesto a su

cabeza, acusado ahora además de atentar contra Grant y obligado a contar únicamente consigo mismo y sus recursos para salir del atolladero. Una y otra vez está a punto de ser capturado o liquidado y una y otra vez vuelve a escapar, y no sólo eso, sino que desbarata por completo los planes de los villanos, Blake y Angel Face, antes de huir y desaparecer en la explosión de la locomotora que pondrá punto final, y por bastante tiempo, quizás para siempre, a la historia del teniente Mike S. Blueberry...

El primer álbum no es, desde un punto de vista estético, muy diferente de los anteriores, aunque, quizás por reflejar un mundo más "civilizado" van quedando un poco atrás el polvo y la suciedad, los personajes cochambrosos y desarrapados y los edificios destartalados y de paredes descascarilladas de los episodios precedentes. Vemos incluso al mismo Blueberry afeitado y con la ropa lavada y planchada, como si, tras haber tocado fondo en cuanto a sucio y zarrapastroso, no pudiese sino parecer ahora hasta limpio.

Es la época de *Metal Hurlant*, en cuya gestación y primeros tiempos jugó Giraud tan importante papel, y cuando, tras un par de años de interrupción de la serie, se publica *Angel Face*, el genial dibujante ya ha completado su transformación en Moebius, y ello condiciona, para bien o para mal, no sólo este álbum sino, en lo sucesivo, también el resto de la serie. El trazo de Gir se ha hecho más suave, más barroco, incluso un poco amanerado; es aún más detallista y perfeccionista pero a la vez, o quizás por eso mismo, algo falto de fuerza y espontaneidad. Es Blueberry dibujado por Moebius, y con eso queda dicho todo. El nuevo Blueberry es distinto, pero sigue siendo Blueberry.

Hay un cierto tono irónico y jocoso en este capítulo que cierra una época y empieza otra diferente, en el que Blueberry, aún encontrándose en una situación angustiosa sin salida aparente, parece tomarse las cosas con cierto despego, un poco como un juego, durante el que es ayudado en momentos cruciales por diferentes personajes —mujeres o niños - que le echan una mano simplemente porque les parece un buen chico, trayéndoles un poco sin cuidado, al parecer, si es o no el asesino del presidente.

Nez Cassé (seguido de *Le longue marche* y *Le tribu fantome*):

Una nueva y larga interrupción —esta vez por cuatro años, desde 1975 hasta 1979— separa las que, para mí, son las dos épocas de Blueberry. Hasta entonces había sido una serie regular, publicada prácticamente sin interrupciones, a excepción de *Angel Face*. A partir de ese momento, no se ha publicado sino a saltos y por una multitud de editoriales diferentes, pasando a menudo varios años entre un álbum y el siguiente, lo que ha redundado en una evidente, aunque relativa, decadencia de la serie.

Nez Cassé afina y consolida las características estéticas del anterior episodio: el vigor cede el paso al barroquismo, y las manchas de pincel, a las muy detallistas tramas a plumilla. Giraud compensa el amaneramiento de su estilo con su dedicación y perfecto acabado. Sigue siendo un gran narrador, y hace un buen trabajo en este álbum. Además, el público, tras varios años sin Blueberry, no puede por menos que recibir con alborozo esta nueva entrega.

Un nuevo *tour de force* consigue sorprender al lector, al no hacer aparecer a Blueberry —al menos, a cara descubierta— hasta la página 12. Esta vez, nuestro personaje, escapado milagrosamente de la explosión de la locomotora, está en el bando de los indios, donde ha encontrado refugio, y el viejo Cochise lo ha nombrado nada menos que jefe de guerra de los navajos, nuevamente acosados por los blancos. Blueberry y los indios —en realidad sólo la tribu de Cochise, unos pocos cientos de personas; el viejo jefe ya no parece ser el jefe supremo de los apaches— huirán y mantendrán a raya durante tres álbumes a la caballería de los Estados Unidos, hasta alcanzar la salvación definitiva en Méjico.

Esta saga ha sido muy vilipendiada por su carácter *light* debido quizás en parte por publicarse previamente en revistas juveniles, muy diferentes de *Pilote* en la mejor época de la serie—, ya que los apaches se comportan en ella casi como niños de coro y apenas matan a nadie; se alega como excusa el que están dirigidos por Blueberry, y que éste no quiere salvar a sus amigos indios a costa de la vida de nadie. Es cierto que nuestro héroe sigue siendo un buen chico, aunque en el pasado no ha hecho ascos a masacrar cuando no ha tenido más remedio a huestes de mejicanos, sudistas paisanos suyos, además,

La muerte de Cuffie Palmer, personaje basado en la actriz Shelley Winters

en *La juventud de Blueberry*—, indios sí, estos mismos apaches con los que ahora juega a las cartas y forajidos diversos. Pero matar soldados de los Estados Unidos habría sido excesivo:[6] no obstante, se trata de los «suyos», de sus antiguos camaradas, de los que en realidad no ha renegado, además de que todavía —eso lo veremos al final del tercer álbum - guarda alguna esperanza de limpiar su buen nombre de las acusaciones que lo han convertido en un fuera de la ley, lo que sería imposible si derrama sangre de sus excompañeros de armas. En todo caso, todas esas idas y venidas, todos esos enfrentamientos y persecuciones sin que apenas perezca un sólo blanco, son demasiado increíbles.

Como punto novedoso, tenemos a Chini, un nuevo personaje femenino importante, la angelical hija de Cochise, hermosa y coqueta como cualquier muchacha de su edad, decidida y llena de carácter y enamorada de Blueberry, al que los indios llaman Tsi-na-pah; y aunque al principio éste parece decidido incluso a casarse con ella, es finalmente Vittorio, su rival en cuestión de faldas y también en el liderazgo de la tribu, el que, inopinadamente y en contra de lo que la historia prometía, se quedará con la chica, con la bendición de nuestro héroe, que de pronto se desinteresa de ella; Vittorio, presentado como un contrincante duro de pelar y además un tanto sanguinario, acabará convertido en su hermano de sangre y obedeciéndolo fielmente en todo. Estos cambios bruscos que trastocan y rebajan el tono —y el interés— de la historia, que empieza muy bien para acabar de forma un poco precipitada y poco convicente, parecen obedecer al cansancio de Charlier, que decide cambiar de pronto el rumbo que seguía la saga para volver atrás, retomar y resolver los conflictos que habían puesto a Blueberry fuera de la ley.

No quiero despachar el comentario de este ciclo sin recordar la inclusión del personaje de Wild Bill Hicock, el primer héroe oficial del Oeste que hace aparición en la serie, sólo que presentado aquí como un cazador de recompensas poco escrupuloso a la caza de Blueberry; y también al siniestro Eggskull, sanguinario cazador de indios, que sobrevivió —aunque no muy cuerdo— a su propio escalpado por parte de los pieles rojas, personaje que habría dado mucho más jugo en los dos restantes episodios de la saga si se hubiese mantenido el tono inicial. Reencontramos también a partir del segun-

¿UN... UN RANCHO?
UN RANCHO.
PERO, BUENO... ¿TÚ... TÚ ESTÁS CHIFLADO O QUÉ? NO TENGO LA MENOR INTENCIÓN DE ENCERRARME EN UN PODRIDO POBLACHO CON UNA PANDILLA DE VAQUEROS FANGOSOS
¡EH! ESPERA NO HAY QUE
...NO CREERÁS QUE HE SACRIFICADO TANTOS AÑOS DE MI VIDA PARA ACABAR EN EL PELLEJO DE UNA GRANJERA, CUANDO CON MI PARTE DE ESA MONTAÑA DE PASTA, YO...
MM.

Blueberry y Chihuahua Pearl: afortunados en el juego.

do álbum a McClure y Red Neck, y también a Chihuahua Pearl, todos en ayuda —más vale tarde que nunca— de su viejo compañero de fatigas.

Por lo demás, el dibujo de *La longue marche* y *La tribu fantome*, aunque bien realizado, en un estilo más Giraud y menos Moebius, se resiente del escaso acabado de algunas páginas, y también de la evidente intervención de los ayudantes de Gir, menos inspirados que el maestro.

A partir de aquí, no podemos hablar propiamente de un nuevo ciclo, sino de una serie de episodios correlativos en los que Charlier va zanjando, una tras otra, las cuentas pendientes de Blueberry:

La derniere carte es, a mi juicio, uno de los álbumes más flojos de la serie, más por el dibujo que por el guión, aunque éste tampoco está en su punto más alto. En esta historia, Blueberry y sus amigos regresan a Chihuahua en busca de Vigo para obligarlo a retractarse y proclamar su inocencia ante las autoridades yanquis. Vigo se ha convertido en nuevo gobernador y está a punto de fusilarlos, pero en eso fallece el presidente Juárez, protector del primero, lo que le supone la destitución y a su vez la condena a ser fusilado. Nuestros amigos tendrán que ayudarle a escapar a cambio de obtener su confesión. Nueva ensalada de tiros y nuevo regreso precipitado a través del río Conchos en dirección a la frontera...

Para ser ecuánime, la historia no está mal, pero está contada de forma un poco mecánica y los problemas se resuelven para Blueberry de forma demasiado fácil y rebuscada. Charlier quiere acabar con el interminable culebrón, y quiere hacerlo ya, pero le falta el vigor de antaño. El dibujo de Giraud es bueno pero blando, incluso, para mi gusto, demasiado «limpio», en comparación con la apoteósica *Ballade pour un cercueil*; parece como si, entre ambos episodios, Vigo hubiese repintado toda Chihuahua y obligado a todo el mundo a lavarse, afeitarse y planchar y vestirse con la ropa de los domingos. Hay también un fallo de ambientación, pues los soldados llevan uniformes demasiado modernos, más próximos a los de los tiempos de la Revolución, cuarenta años más adelante, que a los que vestían sólo unos años antes en Chihuahua Pearl.

–Le bout de la piste es, por el contrario, una agradable sorpresa. El interés de la serie sube de pronto varios enteros. Sin lograr el vigor de sus mejores momentos, el guión está escrito con ganas e incluso el dibujo tiene de pronto bastante más fuerza. Con la ayuda de sus amigos, Blueberry vuelve a enfrentarse a Kelly, Blake, Angel Face y compañía, con el propósito de limpiar su nombre, ahora del intento de asesinato contra Grant. Su reaparición es aprovechada por los conspiradores para endilgarle otra vez el mochuelo, pues se disponen a cometer un nuevo atentado. Blueberry, naturalmente, lo desbaratará, descubriendo, y dando muerte además, al cerebro de la conspiración, el golpista que pretende convertirse en dictador de los Estados Unidos: como todo el mundo sospechaba desde *L´outlaw*, éste resulta ser nada menos que el general Allister. Con este episodio, el ciclo comenzado tantos años atrás queda definitivamente cerrado, Blueberry rehabilitado y, además, queda zanjada la cuenta que, de algún

modo, quedó pendiente tras aquella mirada asesina del final de *Le general Tete Jaune*.

–*Arizona Love*, publicado en 1990, cuatro años después que el anterior, viene a ser el epílogo del epílogo, pues, una vez resueltos todos los problemas de Blueberry, éste decide volver a por Chihuahua Pearl. Y es que tras su último encuentro ha descubierto que no sólo ella le gusta —curioso, pues el final de *Ballade pour un cercueil* no hacía esperar tal giro argumental; ah, el amor –, sino que la chica le corresponde, sólo que prefiere casarse con un ricachón. Como ahora él también lo es gracias al botín que Vigo le traspasó al morir, la rapta en plena ceremonia matrimonial con el potentado Stanton y se la lleva consigo a su escondite del desierto. Chihuahua Pearl acaba acostándose con él —primer desnudo de la serie, después de veintiséis años de andadura— pero lo abandonará llevándose todo su dinero, que ella estima es la parte que le corresponde del botín de *Ballade pour un cercueil*. En mitad del relato, completamente atípico y novedoso, hasta ese momento muy interesante, Charlier nos deja de forma definitiva.

Quien acaba la historia es Gir, un poco de cualquier manera, dándole un tono de comedia de enredo sin gracia, reduciendo a Blueberry al papel de un payaso alcoholizado, que recupera finalmente el botín pero, generosamente, deja la mitad en manos de Chihuahua. En la última viñeta, nuestro héroe se marcha, quizás para siempre.

–*Mister Blueberry* (seguido de *Ombres sur Tombstone* y, hasta el momento, *Geronimo le apache*):

Han hecho falta cinco años más para que Giraud se decida a continuar la serie interrumpida con la muerte de su creador literario, y lo ha hecho con mejor pie de lo que cabía esperar tras su trabajo como guionista en *Arizona Love*. No ha intentado imitar el estilo de su compañero Charlier, pero al menos de momento, es fiel con el personaje. Blueberry es ahora un civil en toda regla, sin lazo alguno que lo una al el ejército, convertido en jugador profesional. Lo volvemos a encontrar en Tombstone, convertido en una leyenda viviente del Oeste, jugando una partida de póker interminable mientras otras leyendas, éstas reales, se mueven a su alrededor: Wyatt Earp, anunciando ya su duelo en el O.K. Corral, y el último jefe indio, el apache Gerónimo, en una interesante trama argumental que aún no está del todo claro adónde ha de conducirnos. Giraud construye su relato con calma, pausadamente, introduciendo un sinfín de personajes, a modo de una historia coral cuya valoración final me reservo, de momento, hasta conocer su desenlace. El dibujo es bueno, minucioso y esmerado, la obra de un profesional que trabaja a gusto y tomándose todo el tiempo que necesita para llevarla a buen puerto. El tiempo nos dirá si es capaz de hacerlo o si hubiese sido mejor que Blueberry hubiese concluido, definitivamente, con la muerte de Charlier.

LA JUVENTUD DE BLUEBERRY

En la misma época (1969-1970) en que Blueberry llegaba a lo más alto con los ciclos de *La mine de l'allemand perdu* y *Chihuaua Pearl* aparecieron nueve historias cortas del personaje, de dieciseis páginas cada una, a pequeño formato, en las páginas del *Super Pocket Pilote*. Estas historias están dibujadas con un estilo ágil y espontáneo, poco trabajado pero muy efectivo. La primera de ellas, *Tonnerre sur la sierra*, ambientada en Fort Navajo, está escrita por Giraud, de forma correcta pero no tiene especial interés. A partir de

¡CALMA, CALMA! ¡PARA EMPEZAR, YO NUNCA ACEPTO APUESTAS SOBRE PROPIEDADES, CONCESIONES O GANADO... SÓLO AL CONTADO O EN TODO CASO OBJETOS PERSONALES!... LUEGO... HM...

Roger no-ud & Jeremy cacao

la siguiente, *Le secret de Blueberry*, ya con Charlier al frente, la cosa cambia radicalmente.

Es la historia de nuestro héroe la que se cuenta, desde que tenía 17 ó 18 años, y era entonces nos enteramos— el hijo de un rico hacendado sudista, obligado a huir al Norte y a enrolarse en el ejército de la Unión a causa de un crimen del que es inocente. Luego, veremos al joven Blueberry metido de lleno en la Guerra de Secesión, en la que inicialmente se niega a disparar sobre el enemigo —sus excompatriotas sudistas , pero presentándose voluntario para toda clase de misiones suicidas al otro lado de las líneas enemigas. Charlier y Giraud están en su momento de mayor efervescencia creativa y realizan una creación notable. Casi enseguida, la serie de aventuras independientes se convierte en una saga de relatos más o menos continuados, mezcla de *western* y de aventura bélica, en la que se nos presenta la Guerra Civil de forma muy poco complaciente, muy diferente a la mirada de un John Ford, en el que, sin embargo, Charlier se inspira para alguno de los episodios: Blueberry es capturado por los sudistas, condenado a muerte por espía y escapa hasta sus líneas, sólo para ser acusado de doble agente y condenado a su vez a ser fusilado... Vemos la suciedad, la crueldad de la guerra, los campos de batalla cubiertos de barro, los campamentos de prisioneros... Finalmente, en el último capítulo —y último número de los *Pocket Pilote*, invento de poco éxito y corta duración—, cuando Blueberry se encuentra ya tan perdido que no ve cómo salir de la serie de enredos en los que está hundido hasta el cuello —con lo que se adelanta a lo que va a ser la serie principal apenas unos años después—, consigue liberar a su luego amigo el general Dodge de manos de los sudistas, y acabar la saga justo a tiempo, con el grado de teniente... y la nariz rota, a causa de un golpe de aquél. Estos episodios serían recopilados posteriormente, ampliando y retocando las páginas originales, en tres álbumes: *La Jeunesse de Blueberry, Un yankee nommé Blueberry* y *Cavalier bleu*.

BLUEBERRY Y EL CINE

Es sabida la afición de Charlier a inspirarse en diversas fuentes para la creación de sus historias. Esto es especialmente evidente en una obra como Blueberry, construida un poco a partir de datos históricos reales, como nos recuerda Abraham García en su propio artículo, pero sobre todo a partir del considerable bagaje cinematográfico asimilado por Charlier.

Es evidente para cualquiera con un poco de cultura cinematográfica que el primer episodio, *Fort Navajo*, bebe directamente de *Fort Apache*, de John Ford, así como, en las primeras páginas, de *La diligencia*. El resto de la primera saga tiene claras influencias de *Flecha Rota* —con las figuras de Cochise y la del hombre blanco que arriesga el pellejo y la cabellera internándose en territorio apache para negociar la paz con él , pero, sobre todo, de *Una trompeta lejana*, de Raoul Walsh. Toda la primera etapa de Blueberry está en esta película, fechada en 1964, precisamente la del comienzo de publicación de la serie: tenemos al oficial que llega al fuerte en medio del territorio hostil, que se enfrenta con los traficantes sin escrúpulos, las batallas contra los apaches, su misión cruzando Río Grande para negociar con los jefes indios, sus protestas por las promesas incumplidas a éstos... La estética, todo el ambiente recreado por Gir, está basada en la de esta película y las otras mencionadas.

L'homme a l'etoile d'argent está construida a partir de *Río Bravo*, con unas escenas iniciales que nos remiten a *Solo ante el peligro*

Pero es en la saga de *Le cheval de fer* donde la inspiración es aún más evidente. Toda la trama inicial está extraída directamente de *Union Pacific*, de Cecil B. De Mille: tenemos la construcción del ferrocarril; la conspiración de la Central Pacific, que recluta mercenarios sin escrúpulos para sabotear los trabajos y soliviantar a los indios; tenemos al general Dodge y a un oficial del ejército a sus órdenes —el protagonista de la película, interpretado por Joel Mac Crea— ocupado de mantener el orden a lo largo de la línea, asistido por dos desarrapados ayudantes —McClure y Red Neck estaban, pues, ya inventados en 1939—; está el asalto al tren que trae la paga atrasada de los trabajadores... En una escena, Mac Crea abate a Anthony Quinn que intenta a matarle por la espalda, al divisarlo reflejado en el espejo del *saloon*... secuencia que veremos repetida en *L'homme a l'etoile d'argent*.

Por otra parte, Jethro Steelfingers está basado en el pistolero interpretado por Jack Palance en *Raíces profundas*.

El personaje de Finlay está claramente inspirado en el sudista al que da vida Richard Harris en *Mayor Dundee*, que visual y argumentalmente, con la aventura mejicana en pos del apache Charriba, nos recuerda a Blueberry por los cuatro costados.

La mine de l'allemand perdu parece tener mucho que ver con *El oro de McKenna*, curiosamente del mismo año 1969 en que empezó a publicarse, en la que un sinfín de personajes de toda condición, entre ellos el *sheriff* protagonista, Gregory Peck, se perseguían unos a otros, acosados por los apaches, en busca de un fabuloso filón de oro perdido en las montañas... Algunos detalles del mismo relato, como la serpiente dentro de la bota, o el desenlace del mismo, nos recuerdan a *El día de los tramposos*, ¡también de 1969! El poblado indio abandonado construido en la hendidura del acantilado, está extraído de *Juntos hasta la muerte*, otra película de Walsh.

Los episodios correspondientes a *La juventud de Blueberry* tampoco están libres de influencias: ahí tenemos *3000 mustangs* y siguientes, donde se ve claramente el argumento de *Misión de audaces*; por otra parte, *Le raid infernal* está inspirado —y ya nos salimos del *western*— en *Doce del Patíbulo*.

También es evidente el impacto que el *spaghetti western* tuvo en la evolución de Blueberry. Si en sus primeros tiempos se percibía claramente la estética de John Ford, con los años, la serie se fue desarrollando, tanto a nivel argumental como ambiental, a imagen y semejanza de las películas de Sergio Leone. De hecho, cuando uno ve ahora una cinta como *El bueno, el feo y el malo*, le parece que va a aparecer Blueberry de pronto tras cualquier esquina.

Son, en fin, infinidad las películas que, de un modo o de otro, por el argumento, por determinadas secuencias, o por sus personajes, las ropas de éstos o los fondos, han inspirado en mayor o menor medida a Charlier y a Giraud a la hora de sacar adelante a Blueberry. Todo el *western* desfila, en mayor o menor medida, por las páginas de esta serie, desde De Mille a Clint Easwood, y sin embargo, esa falta de originalidad, al rehacer y remodelar el material en el que se inspira, lejos de dar origen a una obra rutinaria y convencional, ha acabado conformando una epopeya aventurera personal y única.

Para ser exactos, las páginas 28 a 36 de la primera y las 17 a 38 de la segunda, además de la portada de *Fort Navajo*, firmada por el. Se ha dicho también que realizo alguna página para este primer álbum, pero es un extremo que no he podido confirmar. El estilo de ambos es tan parecido en esa epoca que es difícil de precisar, en cualquier caso, las páginas 20 y siguientes recuerdan muchísimo al estilo de Jijé.

` La primera página de este álbum, consistente en una única viñeta en la que aparece Allister en primer termino seguido de todo el regimiento, a través del paisaje nevado, es uno de los dibujos más hermosos, espectaculares e impactantes de toda la serie. Desgraciadamente, esta espléndida plancha, que conocimos en España en 1970, en su publicación seriada en *Gran Pulgarcito* fue suprimida en el álbum, tanto en su edicion francesa como en la posterior española, al exceder el relato de las 46 paginas reglamentarias. Ni siquiera la más reciente y casi impecable reedicion francesa ha subsanado esta anomalía, con lo que la maravillosa página sigue siendo imperdonablemente inédita para las últimas generaciones de lectores

La versión francesa de este álbum es doblemente importante por incluir, en sus primeras páginas, una detallada biografía de Blueberry, escrita por Charlier, que se extendia hasta su muerte ya muy anciano en el siglo xx, con tal verismo que algunos lectores llegaron a creerse que su héroe favorito era, después de todo, un personaje real. Las bien escogidas ilustraciones —entre ellas un retrato «autentico» de Blueberry— contribuyeron muy mucho a conseguir ese resultado

' Esta historia me recuerda bastante a la sangrienta odisea mejicana de Barbarroja, mencionada en el articulo anterior. Charlier no sólo se repite, sino que Mejico parece ser su escenario favorito a la hora de montar escabechinas

Es curioso cómo, en ciclos casi sucesivos, buena parte de la trama consiste en alcanzar la frontera para ponerse a salvo de los perseguidores al otro lado, sólo que en cada caso se trata del lado contrario. Años mas tarde, conoceremos, paradojicamente en otra serie, *Les Gringos*, el desenlace ultimo, y tragico, de esta aventura

" Me viene aquí a la memoria una vieja serie, tambien francesa, publicada en la mitica *Vaillant*, escrita por Jean Ollivier. Davy Crocket En ella, el celebre personaje, lejos de enfrentarse a los indios, tomaba partido por éstos en su lucha contra los invasores blancos, no dudando -se nota que es un cómic francés, además de una publicación afín al PC, y no americano— en matar, incluso a sangre fría, a soldados yankies

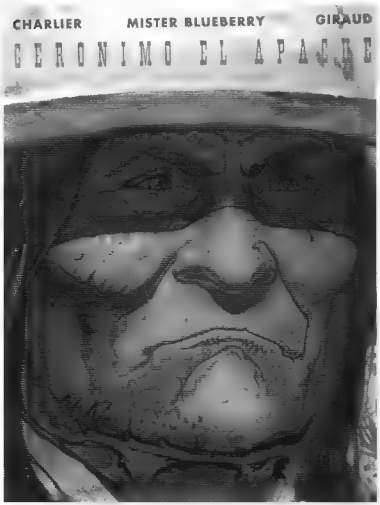
¡BYE, BYE, STANTON! LO SIENTO POR TODO ESTE EMBROLLO.
NO TE DES TANTO TONO, BLUEBERRY... LA SUERTE PUEDE CAMBIAR... ACABARÉ ATRAPÁNDOTE... ¡DONDE QUIERA QUE ESTÉS...

EL SALVAJE OESTE EN EL TENIENTE BLUEBERRY

UN ARTÍCULO DE ABRAHAM GARCÍA

El indio nos mira con odio. Rostro de piedra, ojos asesinos que no pueden disimular la tristeza, boca que dibuja el pesar y la resignación mezclados con el desprecio. Es una estatua de un templo jamás construido, una memoria viviente a la extinción de una raza y de diversas culturas.

El indio se llama Gerónimo y es el último gran jefe de los pieles rojas. Su estirpe se agotó con él en 1886, el año en que se rindió definitivamente a las autoridades del «Gran Padre Blanco», el presidente de los ya poderosísimos Estados Unidos de Norteamérica.



Gerónimo según Giraud

La fotografía se tomó con el beneplácito del gran guerrero, quizá porque quería dejar memoria de su odio, tal vez porque no pudo reprimir su último espasmo de altivez, su postrero desafío al «rostro pálido» vencedor.

Gerónimo se titula también el último álbum aparecido hasta ahora de una de las mejores series de cómics de todos los tiempos, ésa que comenzó como un relato de aventuras de un poco creíble teniente de la caballería norteamericana del siglo pasado para convertirse en una obra maestra del género del *western* y un vehículo para la recreación de aquellos espacios del sudoeste, de aquellos guerreros aparentemente salvajes, de la forja de un país, del avance irremisible e inmisericorde del progreso capitalista; serie de mitos redivivos por el dibujo cada vez más depurado de Giraud y por la iluminada mente de Charlier que nos recuenta mitos y personajes de los que todos hemos oído hablar siquiera en una película en blanco y negro o en apastelados colores de los 50.

¿Cuánto hay de cierto en El teniente Blueberry? ¿Cuáles de las aventuras de este sureño reconvertido en yanqui se basan en hechos reales? ¿Qué personajes de la serie existieron de verdad o son reflejo más o menos fiel de alguna realidad decimonónica?

En la edición francófona del álbum *Balada por un ataúd*, el guionista, el genial Jean-Michel

Charlier, expuso a sus lectores los planes que había concebido para la serie, los hechos que quería relatar a su manera, los acontecimientos en los que se basaba, la cronología básica de las aventuras de su personaje y su relación con los mitos de la conquista del Salvaje Oeste, los Buffalo Bill, Annie Oakley, Billy el Niño, Calamity Jane y tantos otros personajes de leyenda.

En los párrafos que siguen intentaré exponer la trabazón de realidad que sirvió de guía a lo que, en el fondo, no es más que un conjunto de aventuras pensadas para entretener al lector pero que, como en los clásicos de la aventura, son algo más que sucesión de devenires y a menudo encierran una importante carga de reivindicación social o de actitud vital, de amor a la naturaleza y a las figuras de una época de epopeyas.

1. LA CRONOLOGÍA

Según el propio Charlier, el primer álbum de El teniente Blueberry comienza el 8 de junio del año 1867, dos años después de la devastadora Guerra de Secesión, auténtico detonante de la conquista del extremo occidental del subcontinente norteamericano. Por esa época, en palabras del guionista, el teniente Michael Steven Donovan iba a cumplir 24 años, ya que había nacido el 30 de octubre de 1843 en un estado del Sur, en Georgia. El autor tenía la intención de hacer vivir a su personaje hasta el 5 de diciembre de 1933, año en el que moriría, ya nonagenario, por supuesto después de haber vivido un sinfín de aventuras en las que conocería a los grandes mitos del Oeste y aún a Pancho Villa o Elliott Ness.

El álbum *Gerónimo* debiera estar situado al filo de 1886, ya que ése es el año en que el gran jefe indio claudicó ante los blancos por voluntad propia. Sin embargo, no puede ser esa la fecha, pues la otra trama de los últimos tres tomos, la que desembocará en el famoso duelo en O.K. Corral, hay que situarla en 1881, momento del enfrentamiento real de los hermanos Earp y «Doc» Holiday contra los Clanton y otros pistoleros en las afueras de Tombstone.

Como veremos en el siguiente apartado, tanto Charlier como Giraud se han tomado diversas licencias cronológicas en sus relatos a lo largo de las casi cuatro décadas de la serie.

De hecho, el ciclo inicial que cuenta las nuevas guerras indias tuvo lugar en la realidad en 1861 y no después de la Guerra Civil norteamericana. Los álbumes editados hasta la fecha comprenderían un total de 14 ó 19 años de la vida del personaje principal, aproximadamente.

Prescindo en este estudio de los relatos contenidos en los distintos álbumes de *La Juventud de Blueberry*. Con esta base cronológica, adentrémonos en el trasfondo histórico de la serie.

2. LOS HECHOS

Fort Navajo, el primer álbum, editado en forma de serial en la revista *Pilote* en 1964, y los siguientes cuatro giran en torno a un suceso que conmocionó el sudoeste norteamericano: el reinicio, con gran virulencia, de las continuas escaramuzas entre indígenas y blancos. El detonante de la nueva guerra con los indios es la acusación que recae sobre los apaches de haber raptado al niño blanco Dick Stanton tras arrasar la granja en la que vivía.

Y vemos aquí la primera licencia cronológica de Jean-Michel Charlier ya que, aunque efectivamente, el niño existió y se vio envuelto en tan

trágico suceso, el rapto tuvo lugar seis años antes que la acción de *Fort Navajo*, en 1861, año también del comienzo de la Guerra de Secesión, conflicto que los indios aprovecharon para poner en jaque a los colonos blancos, aprovechando el desorden del joven país.

Exceptuando la fecha y otros detalles, gran parte de lo narrado en la primera gran pentalogía se inspira en hechos reales: la acusación sobre el jefe Cochise y los suyos, la reunión en un fuerte para probar su inociencia que se convierte en emboscada, la huida de este líder, la intervención de otros notables indígenas como Quanah... Incluso uno de los protagonistas, el pérfido comandante Bascom, que odia a los indios, lleva el apellido casi homónimo de otro jefe militar de la época de parecidos sentimientos que fue, efectivamente, el responsable de la traición y ulterior matanza de indígenas.

Evidentemente, Charlier optó por situar estos episodios en esa fecha porque su protagonista principal no podía haber estado en ese lugar en 1861, año en que comenzó la Guerra de Secesión que dividió al país en dos.

La siguiente tetralogía (tras el intervalo de *El hombre de la estrella de plata*) tiene como fondo histórico la construcción del ferrocarril transcontinental y la rivalidad entre las dos grandes compañías que fueron la Union Pacific y la Central, ambas reales. También existió Dodge, el ingeniero topógrafo, y fue el máximo responsable del tendido ferroviario de la Union Pacific. En 1865, poco después de la Guerra de Secesión, dirigió una serie de operaciones para eliminar a los indios de las zonas por las que avanzaba la vía férrea, utilizando para ello todos los medios a su alcance.

Como se cuenta en estos álbumes, la competencia entre las dos grandes compañías fue durísima y ambas se sirvieron de todos los medios posibles, a menudo ilegales, abusivos y criminales, para hacerse con lo que iba a ser el transporte por excelencia de finales de siglo y, de paso, con el control de las tierras por las que pasaba la ferrovía.

Charlier sitúa de nuevo en esta aventura personajes reales y ficticios y nos cuenta hechos que, efectivamente, ocurrieron, como las destrucciones de puentes, escaramuzas con los indios y demás.

El general cabellos rubios es otra recreación de la realidad, pues tiene como protagonista a un tal general Allister, inspirado claramente en el sanguinario y arribista general George Custer, uno de los más conocidos militares y personajes del Oeste, que alcanzó la fama a costa de las vidas de los indígenas y símbolo falseado de la lucha contra los «salvajes». En 1868 dirigió una matanza sobre un poblado en el río Washita en el que la mayoría de niños, mujeres y ancianos esperaban el regreso de los jóvenes, dedicados a la caza del bisonte. Desde ese momento se convirtió en uno de los blancos más odiados por los indígenas que, finalmente, acabaron con él en la célebre batalla de Little Big Horn.

La matanza del río Washita es la que Charlier y Giraud nos recrean aquí, con Blueberry de por medio y con un tono claramente crítico hacia el militar.

Más tarde, el general Allister será recuperado por Charlier para una historia de conspiraciones cuya primera parte aparece ya a partir de *Chihuahua Pearl*, auténtico punto álgido de la serie, que parte de otro hecho real: la búsqueda del tesoro de los confederados. Efectivamente, cuando la Guerra Civil norteamericana tocaba a su fin y los sureños iban a perderla irremediablemente, el mando supremo del ejército rebelde dio la orden de esconder las riquezas con las que contaba en la frontera de Méjico, seguramente con la idea de usar el dinero para organizar una revancha contra los yankis. De ese tesoro nada más se supo y todavía hoy piensan algunos que podría permanecer oculto en alguna cueva o enterrado.

En *Balada por una ataúd* y álbumes siguientes, seguramente los mejores de la serie, Charlier y Giraud siguen recreando su mezcla de ficción y realidad. La aparición del presidente Ulysses S. Grant en el desfile y un posible atentado contra su persona se inspiran claramente en el que le costó la vida a Abraham Lincoln a manos de un simpatizante de los recién derrotados estados del Sur. No he podido encontrar referencias a que una conspiración del calibre de la que se relata tuviera lugar, pero es muy posible que parte de los más influyentes capitalistas sureños planeasen algo similar poco después de la guerra y sí se sabe de sociedades organizadas, más o menos nostálgicas, que debatirían sobre la necesidad de volver al «viejo orden esclavista», siendo la más famosa de todas la racista Ku Klux Klan.

El dinamismo cinematográfico del joven Giraud ya era palpable en esta secuencia de *Fort Navajo* (1964)

Las posteriores aventuras —o mejor, desventuras— de Blueberry en Méjico se ambientan en la época en que Porfirio Díaz va sustituir a Juárez como presidente de la república. De nuevo, los autores echan mano de acontecimientos reales para situar al coronel Vigo justo al filo de la violenta transición que tuvo lugar en la realidad en 1871. La habilidad de Charlier para integrar la trama en este hecho histórico es sorprendente.

La gran saga de la huida de los indios, comenzada en *Nariz rota*, se inspira igualmente en hechos reales, en este caso la escapada del jefe Vittorio con trescientos de sus chiricahuas en 1877, año en el cual Cochise ya habría muerto, por lo que no podía ser parte de la misma. Sin embargo, desde el primer álbum, Charlier siente una gran devoción por este jefe indio, lo que justifica su aparición en la historia y la hermosísima escena de la muerte (teórica) que presenta Giraud.

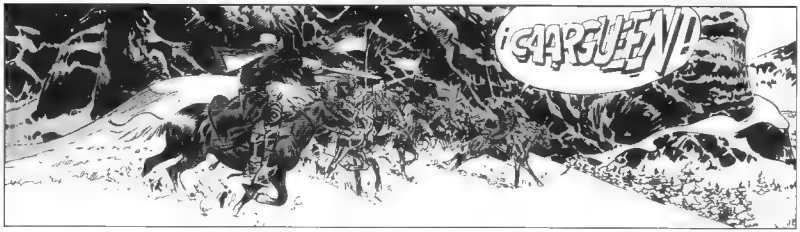
Y aprovecho para remarcar que como «Larga Marcha», los navajos se referían al éxodo forzado al que se vieron sometidos en 1864, cuando se los obligó a instalarse en la reserva de Bosque Redondo, al oeste de Nuevo Méjico. Casi doscientos de ellos murieron de frío, hambre y cansancio.

Existieron otras marchas forzadas, como la de los cheyennes a Oklahoma también en 1877 y de nuevo con desastrosos resultados. Y llegamos a los últimos álbumes, ya totalmete a cargo de Jean Giraud, que deberían estar situados en torno a 1881 —el duelo en O.K. Corral—, o en 1886, si es que Gerónimo va rendirse definitivamente. Si Giraud sigue las directrices de su amigo y guionista, aún tendrá mucho que contarnos.

3. LOS PERSONAJES: REALES Y FICTICIOS. TIPOLOGÍA

Hay dos clases de personajes en las aventuras de Blueberry: los que jamás existieron y los que fueron verdaderos protagonistas de la conquista del Oeste. Pero tal clasificación es vana, ya que en ambos casos deberíamos apuntar quiénes son o no personajes tipo; es decir, elementos habituales del mundo salvaje y brutal del *western*.

Así, como personajes reales que también fueron arquetipos tenemos a los grandes jefes indios (Cochise, Quanah, Vittorio, Gerónimo), al mismísimo Buffalo Bill, paradigma del aventurero o a los hermanos Earp, símbolos de la ley y el orden.



El séptimo de caballería cubriéndose de gloria

Los indios se retratan con bastante fidelidad, excepto Águila Solitaria, pues el verdero Quanah Parker era un mestizo hijo de una mujer blanca raptada siendo niña al que no le faltaba ojo alguno y que, eso sí, se opuso fieramente a los blancos.

Personajes tipo son también muchos de los ficticios, en algunos casos inspirados en aventureros y villanos de la épica del Oeste. Tenemos en este caso al simpático McClure, que bien pudiera confundirse con uno de esos ancianos graciosos y poco dados al baño que encontramos en cualquier película de los años 40 y 50. En este caso, McClure es el típico buscador de oro borrachín y vivaracho que jamás consiguió enriquecerse con el trabajo en la mina. El otro compañero de Blueberry, Red Neck, tiene un carácter y fisonomía inspirados en un tal Jim Bridger, aventurero y explorador de aquellos años.

Entre los villanos encontramos varios arquetipos, ficticios y reales: el militar racista, encarnado en Bascom y en Allister, ambos remedo de personajes reales; el asesino a sueldo, con el Hombre del Puño de Acero, Steelfingers, y Angel Face como representantes, extraídos de alguna película de *spaghetti western*; los pistoleros de Tombstone, todos ellos reconocibles...

Las mujeres —que no tienen casi ninguna importancia en la serie excepto hacia el final— son también arquetipos: la hija del militar llegada a un mundo inhóspito y cruel; la maestra —símbolo de la culturización en un mundo salvaje— adaptada a ese mismo ambiente y las supervivientes, Chihuahua Pearl o la más reciente Doree... camaleónicas y vigorosas, capaces de sacar partido a un mundo de violencia y desorden hasta el punto de disfrutar con ello.

La gorda Guffie es bastante arquetípica también, con ese pasado noble y decente que nada tiene que ver con el de su estado final de puta vieja.

La menos maniquea es seguramente Chini, la graciosa hija de Cochise, aparentemente destinada a Blueberry pero que finalmente se convertirá en esposa de Vittorio.

Otros personajes típicos del Oeste son los *jayhawkers* de Finley, desertores sureños que pululaban por las regiones fronterizas y menos vigiladas sobreviviendo a base de hurtos y saqueos. El luchador romántico y patriota, representado por Trevor, es también habitual en muchos relatos y filmes del Oeste, aunque Charlier lo analiza con mayor profundidad que en la mayoría.

El mejicano sudoroso y tracionero, extraído de nuevo de los filmes italianos de Sergio Leone y otros similares, tiene su máximo representante en Vigo, el coronel desalmado y sin escrúpulos que odia profundamente a los «gringos» y que no duda en enriquecerse cuando obtiene un cargo político. Lo mismo que el enamorado de Chihuahua, el gobernador de Chihuahua, López, mejicano de porte y gallardía hispanas que tiraniza a la población y busca el oro de los confederados en su beneficio.

Y llegamos a Blueberry, el más difícil de clasificar, pues no es el soldado típico, ni un héroe, ni un antihéroe, ni aventurero, sino todo y nada de eso a la vez. Más bien otro superviviente, salido de un mundo de normas estrictas, el Sur de las plantaciones de algodón, para vivir a sus anchas y contra todo escollo en el desértico sudoeste de los Estados Unidos. Blueberry, tan poco sometido a normas y leyes como quienes vivieron la colonización de tal vasto territorio.

Blueberry desempeña papeles bien diversos a lo largo de la serie, amenudo solapados, mezcla-

dos: el jugador y altanero maleducado de *Fort Navajo* o de la actual saga de Tombstone; el héroe pacifista de los dos ciclos indios, el inicial y el que comienza con *Nariz rota*; el fuera de la ley que ha de sobrevivir a una acusación de alta traición.... En todos los casos se trata de modelos que, no por repetidos en las maravillosas películas de los años 50, dejan de estar inspirados en la realidad del Salvaje Oeste.

4. LOS ESCENARIOS

Una de las grandes virtudes de Blueberry es sin duda la recreación paisajística del oeste norteamericano, sobre todo cuando Giraud alcanza su madurez como dibujante. Los grandiosos cañones y cerros del desierto, las mesas que otean el llano pedregoso, los arbustos y cactus que tachonan el vacío.

Gir se recrea también con las ciudades y los vestidos a partir de un cierto momento. Dibuja fielmente las casas de madera, las calles polvorientas o embarradas, los fuertes, con todas sus variantes: el de empalizada, el de muros encalados, el mixto...

Como en las películas de John Ford, la grandiosidad del Oeste toma forma en estos álbumes, que sólo hacia el final gozan de un color ajustado a la realidad, pues hasta entonces los cañones y montañas nos ciegan con rojos y carmesíes, dorados imposibles y azules amoratados.

La soberbia ambientación de Charlier y Giraud nos reproduce con gran fidelidad armas, trenes, ciudades, ropas y carruajes, con alguna licencia histórica que pasa desapercibida ante la majestuosidad de las viñetas.

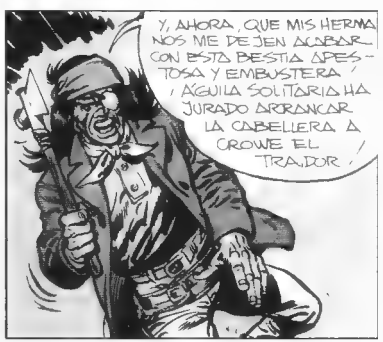
Giraud se explaya especialmente en los rocosos paisajes del sudoeste de los Estados Unidos, donde es fácil reconocer las tierras de Nuevo Méjico, Arizona, el sudoeste de Texas, el interior de California y las tierras semidesérticas adyacentes a las grandes praderas en las que se cazaba el búfalo.

Las ciudades son descritas con gran rigor, tanto las yankis como las mejicanas, bien diferenciadas por su arquitectura y materiales de construcción: la madera, el ladrillo encalado, la perpendicularidad en las unas, el uso del arco de medio punto en las otras.

El lector se habitúa enseguida a los nombres de los fuertes, de las ciudades míticas, de las montañas y de los ríos fronterizos: Fort Laramie, Fort Stockton, Tucson, Phoenix, las Black Hills, Río Grande, Colorado, El Pecos, El Paso, Santa Fe, Durango, Chihuahua...

5. LAS SITUACIONES

Buena parte de lo que nos cuentan Charlier y Giraud es típica de los relatos del género del *western*, aunque el tratamiento, sobre todo con la madurez de la serie, es bastante innovador. Así, tenemos las luchas y contacto con los indios, el avance de la colonización, la explotación de las minas, la construcción del ferrocarril, la imposición de la ley y el orden, el canto a la naturaleza... Temas todos ellos que los autores abordan con una madurez sólo vista en algunas películas de John Ford o Anthony Mann, por citar sólo dos directores de cine que renovaron el *western*. Charlier y Giraud huyen del maniqueísmo y contemplan la conquista del Oeste desde una perspectiva seria y humanizante, sin olvidar que el suyo es, ante todo, un relato de aventuras. Es sorprendentre, pues, la ausencia de actitudes tópicas, como el duelo en el *saloon*, apenas presente, o el romance, que sólo se muestra de forma tangencial hacia el final, con un Blueberry en horas bajas (Chihuahua Pearl puede significar el comienzo de una nueva vida después de haber sido un forajido) o cuando parece haber


Y, AHORA, QUE MIS HERMANOS ME DEJEN ACABAR CON ESTA BESTIA APESTOSA Y EMBUSTERA / ÁGUILA SOLITARIA HA JURADO ARRANCAR LA CABELLERA A CROWE EL TRAIDOR /

Quanah-un-ojo, Aguila Solitaria, némesis de la primera saga de Blueberry

asumido su papel de hombre maduro, mister Blueberry.

La construcción del ferrocarril es una excusa para denunciar la falta de escrúpulos de las autoridades y empresas que potenciaron el proceso colonial; la búsqueda de la fortuna a toda costa nos describe la actitud de hombres traicioneros y desalmados: el *prosit* alemán, los mejicanos Vigo y López; los sureños van dejando de lado el sueño nacionalista y se convierten en otros obsesos más del oro. Los indígenas son explorados también bajo una óptica seria y madura: no son fieros salvajes descerebrados sino hombres concienzados que ven cómo su mundo se desmorona ante una civilización tecnológicamente superior.

Los retratos de la sociedad decimonónica del Oeste son sublimes: las poblaciones que buscan convertirse en auténticas ciudades a base de la ley (véase el Tombstone de los últimos álbumes) o la cultura (la maestra de *El hombre de la estrella de plata*); los pistoleros, las jóvenes cantantes-bailarinas-prostitutas, pues son todo ello a la vez... Y también la visión del ejército, con sus generales racistas o empujados desde Washington a la contención del indio, es bastante seria.

En resumen, tenemos aquí el asalto al tren, la lucha con los indios o la convivencia con ellos, el enfrentamiento con el pistolero, la búsqueda del oro (ya sea la mina, ya el tesoro), la creación de un país visto con un respeto y rigor sólo característico de dos grandes genios del cómic como son Charlier y Giraud.

6. LOS INDIOS

Las distintas tribus del oeste y sudoeste de los Estados Unidos desfilan por las páginas de Blueberry cobrando un protagonismo sólo superado por el mismo héroe de nariz rota y rostro a lo Jean-Paul Belmondo. Navajos, comanches, apaches, chiricahuas, mescaleros, nombres de fieros guerreros que opusieron una durísima resistencia a la imparable colonización y consecuente genocidio perpetrado por los blancos. Retratados con mayor o menor rigor histórico (Charlier confunde a veces las tribus), el lector se alía inevitablemente con los indígenas que una vez fueron amos de la pradera y el semidesierto. Tribus algunas pacíficas, otras belicosas, que reaccionaron bien pronto, tal como lo habían hecho sus hermanos del Este y Transapalaches, extinguidos mucho antes que ellos por el mismo hombre de piel clara.

La serie es en buena parte un retrato de la vida de los indios, de su sabiduría y penuria, del amor por la tierra, de la actitud altanera condenada al fracaso de los Toro Sentado, Cochise, Quanah, Caballo Loco, Vittorio y Gerónimo, todos ellos finalmente vencidos, asesinados o muertos de hambre y hastío ante su enclaustración en reservas.

La visión del indio en Blueberry es atípica en el cómic, sobre todo teniendo en cuenta la fecha temprana de los primeros álbumes, pues aunque algunas películas ya habían denunciado la falsedad de muchos hitos y leyendas (como la del general Custer), la figura del «indio bueno» todavía tardaría en cuajar, como puede verse en series de televisión y películas de los 60.

Hasta cierto punto, se puede afirmar que hay un verdadero acercamiento antropológico hacia los indígenas que se plasma en sus vestidos, viviendas, muñecos, cunas y que el lector asimila fácilemente, como los vocablos que les son propios: *squaw, tippi, wicky-up*, los gritos de guerra, el mismo apodo de Blueberry, Tsi-Na-Pah... Poco importa que Charlier se tome varias licencias y confunda apaches y navajos, mescaleros y comanches.

Los jóvenes lectores de la primera pentalogía debieron de mostrar cierta perplejidad ante la crudeza de Bascom y los blancos, así como la bondad e inteligencia de Cochise. Claro que Charlier optó por dejar una huella de la visión clásica del «indio malo» en el personaje de Quanah y del «indio bueno» en el mestizo Crowe, aunque éste toma conciencia de su rechazo social.

Más adelante, en la saga del ferrocarril, los indios pululan por el relato bajo una óptica similar, para cambiar radicalmente a partir de *Nariz Rota*, donde el lector ha de estar inevitablemente de parte del piel roja, pues la ralentizada huida de los amigos de Blueberry prolonga en el espectador la misma sensación de angustia y persecución que debieron sentir los casi extintos pobladores de América de aquellos días.

Actualmente, Giraud insiste en la visión del indio derrotado, consciente de su extinción, en la figura de Gerónimo, un pacífico cazador de búfalos que se convirtió en «sanguinario terrorista» tras la matanza que le costó la vida a su esposa e hijos.

¡SEÑOR!... ¡ES... ES UN CRIMEN A SANGRE FRÍA! ¡GASP!...
¡TÚ LO HAS DICHO, BILLY!... Y HABRÉ ATRAVESADO TODO EL CONTINENTE PARA ASISTIR A ESTO!...
¡BLOODY HELL!
¡PERO BUENO, SHERIFF, HAGA ALGO!
¡HELL! QUÉ...

BLUEBERRY: LA ODISEA DE UN DESCLASADO

UN ARTÍCULO DE RAFAEL MARÍN

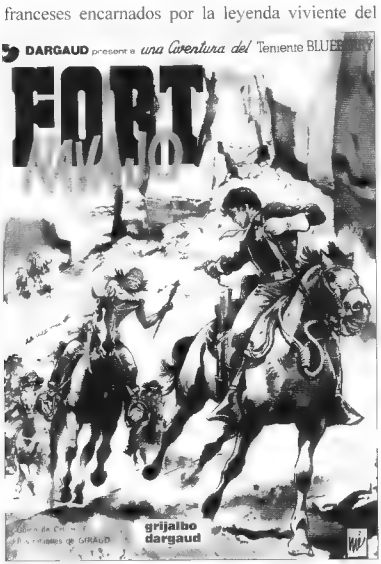
En 1964, el *spaghetti western* todavía no había entrado a saco en la mitología del Oeste, cubriéndola del polvo y la sangre y el calor que la caracterizarían. Los héroes del cine de *cowboys* habían sido hombres y mujeres recios, de firmes convicciones no siempre acertadas (recuérdese al John Wayne de la grandiosa *Centauros del desierto* o el no menos intratable de *Río Rojo*), forajidos en ocasiones pero casi siempre de buen corazón (*Jesse James*), pistoleros que trataban en vano de dejar atrás una carrera conseguida a fuerza de velocidad al desenfundar sus armas (*Shane*), y sólo muy tardíamente aparecería convertido en un claro antihéroe (Marlon Brando en *El rostro impenetrable*). En el cómic, los personajes del Oeste habían sido siempre rectos caballeros de sombrero blanco (Red Ryder, Hoppalong Cassidy, Lance, Lucky Luke, el propio Jerry Spring, tan importante en el tema que nos ocupa). Los personajes de moral oscilante y dudas existenciales que caracterizaron la década de los sesenta nacieron después que el teniente Blueberry, pero es obvio que lo marcaron profundamente.

Cegados por la explosión creativa que en esos mismos años Stan Lee y Jack Kirby llevaban a cabo al otro lado del Atlántico, donde hemos querido ver siempre la crónica contemporánea del devenir de modas y políticas que aún salpican nuestros tiempos, quizá no se ha prestado la atención que merece una revolución de planteamientos similar, la conseguida por René Goscinny y Jean-Michel Charlier al frente de la revista *Pilote*, revolución que, al contrario que lo ocurrido al coloso yanqui, sería dinamitada a su vez por otra revolución, la del mayo del 68 francés tan cercana, y que quizá en el campo de los cómics tendría más peso que en ninguna otra de las facetas del arte. La revolución temática que iniciara *Pilote*, su rigor en el tratamiento de series y ambientaciones, saltaría hecha trizas cuando, al correr de los tiempos, fuera relevada por una imparable revolución estética que desembocaría en los Humanoides Asociados y en *Métal Hurlant*. Lástima que en ese proceso de transmutación se desintegrara algo tan indispensable para la creación de buenos cómics como la figura del guionista. Pero no es ése el tema de este estudio, aunque quizá habría que volver a analizar este aspecto de la evolución del medio en el futuro.

Dijo Enric Sió que la historia de la España de la posguerra estaba reflejada, semana a semana, en las páginas de *Pulgarcito*. Y ese mismo baremo puede y debe aplicarse a todas las demás manifestaciones del arte y la comunicación, desde el cine

de los Landa y López Vázquez al de los primeros pasos balbuceantes de la tercera vía de Mercero y Garci o las barrabasadas de Pajares y Esteso: nuestra historia está ahí, perpetua, reflejada para siempre con sus contradicciones y sus taras. Lo mismo en el mundo del cómic, imposible de separar de otras manifestaciones culturales. Por pura paradoja, quizá conscientemente, si hay un personaje de cómic europeo que refleje poderosisimamente la evolución de público y otros medios desde los años sesenta hasta nuestros días, al socaire de modas cinematográficas, ideológicas y estéticas, ése es Lieutenant Blueberry. Más que otros personajes de Charlier contemporáneos a nuestro siglo, como Buck Danny o Michel Tanguy es en esta historia de vaqueros del siglo diecinueve donde se encuentra el reflejo del último tercio del siglo veinte.

El antihéroe todavía no había llegado a imponer su sucia estética en el cine del Oeste, pero sí había asomado ya en personajes supuestamente amorales como James Bond (que a su modo subvierte toda la estética de la novela negra y hasta su crítica al sistema) o en los destartalados aventureros franceses encarnados por la leyenda viviente del cine galo, Jean-Paul Belmondo, o por su contrapartida más o menos gélida, el bello Alain Delon. Estados Unidos sufriría un doble mazazo en menos de una década, con el asesinato de John F. Kennedy y la derrota en la nunca declarada guerra de Vietnam, pero los franceses, a principios de los años sesenta, ya habían pasado por trances similares: la reconversión del franco antiguo a franco nuevo con la crisis económica que eso arrastró consigo, la vergonzosa derrota de Dien Bien Phu, la revolución en Argelia y la pérdida de las colonias. Quizá la República no llegara a tambalearse, pero en la década de los sesenta empezaron a plantearse muchas cosas que se saldarían con la marcha de De Gaulle del poder al que, desde su regreso en 1959, se aferraba apoyado en una protección democrática que sus vecinos del sur tardaríamos otros quince años largos en experimentar siquiera.



Fort Navajo, portada de Jean Giraud

¿Se nota todo esto en un tebeo que, pese a su rigurosidad temática y su profundo y casi erudito conocimiento del género que propugna va dirigido a los niños? Se nota. Y cómo. Blueberry es, en un principio, un *western* de factura sencilla, tanto en lo desmañado del dibujo del jovencísimo Jean Giraud como en la manera directa de plantear los argumentos del veterano Jean-Michel Charlier. Pero ya desde el principio se advierte que es fruto de su tiempo.

Un análisis de las primeras historias del personaje, el ciclo que va desde *Fort Navajo* hasta *La pista de los navajos* (desde 1964 a 1966) nos advierte desde el principio que el hoy famoso Blueberry no iba a ser, en la idea primigenia, el protagonista de la saga que abarca toda nuestra vida de lectores de cómics. Está claro que Charlier pretendía un héroe coral, encarnado en una guarnición de Nuevo México, Fort Navajo, título con el cual sería conocida la serie durante mucho tiempo, hasta que la figura intrépida y a la vez irresponsable de Mike Steve Blueberry acabara por imponerse a los comparsas que lo rodean y a los que, en su individualismo exacerbado, va dejando atrás de viñeta en viñeta.

No es ocioso ver en Fort Navajo y sus soldados un leve trasunto de la Legión Extranjera y, quizás, del sonoro fracaso de Dien Bien Phu. Como la posición francesa en Indochina, el fuerte de la caballería americana está aislado en un terreno rodeado por montañas, donde los indios se multiplican día a día y donde el asedio se

Mike Steve Belmondo

Jean-Paul Blueberry.

extiende sin que nadie pueda escapar de allí. La misma añagaza de la llanura en forma de sartén (que eso, y no otra cosa, fue Dien Bien Phu) es lo que utiliza Blueberry para salvar al pisaverde Graig de la emboscada que los indios le han tendido en las primeras páginas de *Fort Navajo*, y la excusa de salir al encuentro de un antídoto que salve al coronel envenenado y devuelva la cordura a unas negociaciones políticas que no existen tiene mucho de la búsqueda de un contacto con refuerzos militares que ayuden al fuerte sitiado en su predicamento.

En otro orden de cosas, al igual que Henry Fonda en *Fort Apache* de John Ford (*western* que está en la base de esta historia, como lo está también *La diligencia* desde las primeras páginas) remata su indumentaria militar por un *kepis* y un turbante que poco tienen de *western* y remiten a los desiertos donde opera la Legión Extranjera francesa, aquí, el enloquecido mayor Bascom, parejo al sádico instructor de *Beau Geste*, no vestirá la típica guerrera azul, sino una cazadora de piel que lo diferenciará del resto de militares (y es significativo que el otro gran villano militar de la serie, el general Cabellos Rubios, también recubra su profesión con otras pieles ajenas al uniforme). Bascom, además, tiene un físico que en nada configura la estética de un militar americano del oeste (es cadavérico, calvo y con bigote), y no sería ocioso suponer que Gir hubiera encarnado en él a algún policía o militar francés al que hubiera conocido durante su servicio militar, tan grotesco y diferente llega a ser su aspecto al de todos los personajes que aparecen o aparecerán en toda la saga.

El azar guía toda la presentación de personajes, desde el fortuito encuentro entre el petrimetre Graig con el picaresco Blueberry en el salón, conato de duelo incluido y alusiones a la caballerosidad que remiten al principio de *Los tres mosqueteros*, hasta la caprichosa muerte del caballo que Blueberry compra o la improbable corneta en las alforjas del otro animal que ha cogido de la diligencia, junto con el tonto recurso de salvar a los indios de la matanza ordenada por Bascom tocando a retirada o, ya al final del álbum, la serpiente de cascabel que muerde al coronel justo cuando Blueberry le está advirtiendo que tenga

EL GOBERNADOR ARMENDÁRIZ TE ENGAÑA!, QUIERE UTILIZARTE PARA SATISFACER SUS AMBICIONES ... / LUEGO, TE TRAICIONARÁ / Y NUNCA RECIBIRÁS ESOS FUSILES Y ...
¡LOS TENDREMOS DENTRO DE 6 DÍAS!
¡¿QUÉ?!

Crowe, el mánir mest zo cuyos pasos habría de seguir B ueberry en "Nariz Rota"

cuidado porque los matorrales son nidos de crótalos. Todo el primer álbum sirve para presentar a los cuatro o cinco personajes centrales de la guarnición de Fort Navajo, cada uno con sus características psicológicas más o menos acusadas en tan corto espacio narrativo: Blueberry parece pensado para encarnar al pícaro del grupo (su falso apellido es, posiblemente, la deformación fonética de «Blue Belly», panza azul, el nombre que se les daba a los soldados de la caballería nordista),[1] y en todo momento lo veremos como un desclasado dentro de los diversos grupos humanos que lo acogen, característica que será constante luego, cuando se haya apoderado del protagonismo de la serie: es irrespetuoso, impulsivo, valiente pero sensato, capaz de enfrentarse a las injusticias de Bascom, un exsudista (la circunstancia más traída por los pelos de toda la historia), un antimilitar nato a quien siempre vemos apartado de la vida social del fuerte, sentado sobre la muralla, fumando, fuera del círculo del coronel y los otros oficiales de ese Séptimo de Caballería que no hay que confundir con el del histórico Custer, aunque su nomenclatura sea la misma.

Graig es, por contra, el político puro, un pisaverde estirado y guapetón, valiente también, faltaba más, pero algo atolondrado, enchufado de lujo en un fuerte de tercera clase, el típico militar inglés en el oeste americano: supongo que el equivalente cinematográfico al personaje, en aquella época, habría sido, claro, Alain Delon, puesto que Blueberry encarnaba a Jean-Paul Belmondo.

El tercer mosquetero en liza, el verdadero héroe de toda el primer arco narrativo, será Crowe, el mestizo, marcado por su diferencia incluso en el nombre («Crow» era un mote para afroamericanos, aunque el personaje sea indio), un improbable oficial en un ejército que cerraba ese cargo a las demás razas, un pacifista con cargo de conciencia y que acabará por abrazar si no la causa de los demás indios, sí su modo de vida, con la que entrará en conflicto; la búsqueda del equilibrio imposible entre sus dos identidades, a las que intenta reconciliar en los demás, es lo que a la postre le procura la más heroica muerte de toda la saga. Si Charlier y Gir hubieran trasladado esta guarnición a la situación política del momento, qué duda cabe que Crowe habría sido argelino.

Y Bascom, el Richelieu de la historia, un personaje que rozaría la caricatura si no supiéramos que elementos así existen dentro y fuera de los ejércitos. Individualista, racista, cruel y enloquecido, quizá no haya tanta diferencia entre Blueberry y él: ambos son capaces de saltarse a la torera las normas cuando hace falta, pero Bascom pone por delante sus propios fines, mientras que Blueberry siempre se mueve intentando ayudar a la comunidad: la rebeldía de nuestro teniente va dirigida, a lo largo de todos los álbumes que compondrán su historia, no hacia las estructuras sociales (ni siquiera cuando acabe encarcelado), sino contra la rigidez mental del estamento militar en el que, lo sabremos luego, conforme la serie evolucione, se ha visto inmerso poco menos que a la fuerza.

Los demás personajes, desde el joven Dick Stanton (cuya búsqueda sería el *macguffin* que sustituiría el suero al final de *Tormenta en el Oeste*, rápidamente resuelto, por demás) hasta la hija y la hermana del coronel sobran. El propio coronel, una especie de Luis XIII algo apocado, apenas tiene más papel que el de servir de coartada para entregar el poder al xenófobo mayor Bascom: no es extraño que Blueberry, tras su odisea hasta Tucson, acabe por no entregarle los aretes de la Reina (o sea, el antídoto), y partir a la búsqueda de otros destinos.

El protagonismo de Blueberry se va marcando en *Fort Navajo* con sus intervenciones más o menos afortunadas y heroicas, pero es a partir de *Tormenta en el Oeste*[4] cuando, en la soledad de su misión, la serie se decanta ya por él como protagonista absoluto. Al contrario de otros héroes del Oeste pasados o futuros (y en el caso del cómic tenemos el heredero directo que es el Red Dust de la serie Comanche), Blueberry no será en ningún momento el héroe venido de ninguna parte, sino todo lo contrario, un personaje que arrastra un pasado a sus espaldas (de un tiempo a esta parte, con la profusión de andanzas juveniles, un pasado abrumador). Blueberry se crea como protagonista en la aventura itinerante que lo lleva desde Fort Navajo a Tucson, un remedo desértico de la Odisea clásica, donde mil peligros acechan en el camino para atraerlo, como el encuentro con los contrabandistas mejicanos, los pozos de agua envenenados o los buitres[5], con sus cantos de sirena. La llegada a la ciudad sitiada de Tucson[6] y el encuentro con el viejo vaquero propiciarán el hallazgo del antídoto (en un curioso «sírvase usted mismo») y el regreso a una Itaca que ya no es, no puede ser como era antes: Fort Navajo ha sido abandonado, el causante de la guerra ha muerto y Blueberry, de la mano de ese mensajero de los dioses mestizo que es Crowe, intercambiará su aventura por la búsqueda de un Telémaco que encarna el joven Stanton. Ése será, a partir de entonces, el *leit-motif* de la serie: Blueberry/Ulises jamás podrá regresar a Fort Navajo/Itaca, como tampoco pudo regresar a su plantación sureña tras la Guerra Civil, y cuando lo haga descubrirá, al contrario que el héroe griego, que ése ya no es su sitio: resuelta la guerra con los navajos, un breve interludio como *sheriff* (en *El hombre de la estrella de plata*) de un pueblo perdido donde las alusiones a *Río Bravo* relevan la situación inicial de *Solo ante el peligro* (quizás porque Blueberry estaría más cerca de Dean Martin que de John Wayne o Gary Cooper); luego la larga aventura del ferrocarril con su portentosa conclusión en la batalla en la nieve (*El general Cabellos Rubios*), una nueva incursión como *sheriff* en la mini saga que conforman *La mina del alemán perdido* y *El fantasma de las balas de oro*, y por fin, la patrulla fronteriza (y solitaria) que rescatará al personaje del aburrimiento en su guarnición de Nuevo México y lo lanzará de cabeza a la aventura inaugurada con *Chihuahua Pearl*, donde se iniciará un enloquecido carrusel existencialista que no terminaría hasta *Arizona Love*, once álbumes y muchos años más tarde.

Charlier nos ofrece otros héroes corales en series como La patrulla de los castores. Contradiciendo su título, en *El demonio del Caribe* tendrá como protagonista durante mucho tiempo al hijo adoptivo del pirata Barbarroja, Eric, antes de usar a todos los personajes fijos de la serie a la vez. También Michel Tanguy tuvo que compartir su protagonismo con su cómico comparsa y reconvertir el título de sus historias a Las aventuras de Tanguy y Laverdure.

Los álbumes serían presentados como «Una aventura de Fort Navajo», absurdo que sería corregido con el paso del tiempo, primero como «Una aventura del teniente Blueberry» y ya por fin sin el grado militar.

Es sabido que Blueberry elige su apellido al azar, al ver unas florecillas silvestres, pues no quiere ser identificado como petrimetre sudista. La traducción podría ser «teniente Mora».

Dibujada en parte por el maestro de Gir, Jijé. *El jinete perdido*, donde se presenta a Jimmy McClure, también es casi obra solitaria de Jijé. El alejamiento entre Gir y Blueberry parece beneficioso para ambos, pues Gir se replantea su estética en cada uno de sus viajes a Méjico, y Blueberry se redefine como personaje cada vez que cae en manos de Jijé y tiene que recorrer él solo kilómetros y más kilómetros de desierto.

Y recuérdese que, igual que Ulises para tomar Troya, Blueberry idea una trampa oculta en el *tilbury* del coronel para salir del fuerte.

En la edición española de Grijalbo, quiza por error del rotulista, la ciudad es identificada como «Tuckson». No se ha podido comprobar si la «k» introducida procede de alguna edición francesa más reciente donde, al crear una ciudad falsa, se justifique lo improbable del asedio indio a una población blanca.

DOCTOR GIR Y MISTER MOEBIUS

UN ARTÍCULO DE JESÚS YUGO

En el año 1938 llegó al mundo Jean Giraud. Desde los tres años de edad fue criado por sus abuelos, debido al divorcio de sus padres. Cuando contaba quince años su padre le descubre la ciencia ficción, a través de las páginas de *Fiction*. Estudia Artes Aplicadas durante dos años y entra en el mundo del cómic de manera profesional, en revistas como *Far West* y *Couers Vaillants*.

En 1955 nace Moebius. En un viaje a Méjico, para visitar a su madre, experimenta con la marihuana, el sexo y el *be-bop*. Vuelve a Francia y se enrola en el ejército, donde es destinado a Alemania y Argelia. Dibuja la mayor parte de ese tiempo. Vuelve a Francia y conoce a Joseph Gillain, alias Jijé. Pasa a ser alumno y colaborador de éste en la serie Jerry Spring.

En 1963 se imprime por primera vez el nombre de Moebius: éste dibuja una serie de historias para la satírica *Hara-Kiri*. René Goscinny, director del semanario *Pilote*, pide a Jijé la creación de un *western* para su revista, y la sobrecarga de trabajo hace que Jijé recomiende a su ayudante. Giraud entra en contacto con Jean Michael Charlier.

Charlier y Giraud crean, un año más tarde, en 1964, la serie Fort Navajo. Jean Giraud adopta su tercera personalidad, Gir. A lo largo de la primera saga, cinco álbumes, Gir clona el estilo de su maestro, hasta tal punto que para ojos poco atentos, las páginas que Jijé dibuja para *Tormenta en el Oeste* y *El jinete perdido* pasan desapercibidas.

Una planificación un tanto rígida, según el estilo del tebeo realista francés de la época, figuras delgadas y un pincel tímido que busca el efecto de los maestros americanos Caniff y Robbins, que también sigue Jijé, definen la tendencia de Gir en esta su primera etapa. En el siguiente álbum y tras muchas páginas, queda finalmente definido el nuevo rostro de Blueberry: es el del actor francés Jean Paul Belmondo. Gir le gana terreno al maestro, estiliza el dibujo, el trazo se hace más seguro e incorpora las enseñanzas de otro grande de la historieta de prensa, Harold Foster. Giraud aseguraba que «empecé imitando a otros creadores y sigo intentando imitar el academicismo, aunque sin conseguirlo del todo».

La profundidad de campo y el retrato de los espacios abiertos es una de las grandes habilidades del creador del Príncipe Valiente; Gir los asimila y los hace suyos. La serie gana en credibilidad y ya podemos sentir el sabor del polvo en nuestras gargantas. La importancia del paisaje en una serie de estas características resulta fundamental: eso lleva a Gir a la búsqueda de credibilidad a la hora de recrear los espacios libres y define su famosa representación de «la línea del horizonte».

Este cambio se acentúa en el segundo arco argumental, el del ferrocarril. Para la próxima aventura, la de *La mina del alemán perdido*, Gir añade realismo y aspereza. Esta tendencia encuentra un cierto continuismo en el primer tramo de la más famosa saga del teniente, la del oro confederado. Aquí, los escenarios mejicanos se ven favorecidos por la contundencia del trazo; un bello tratamiento realista que se ve parcialmente entorpecido por un color un tanto pobre de recursos.

Sobre el dibujo de la serie, Giraud comenta que «Blueberry es un tipo de dibujo muy particular, con sus leyes, sus exigencias y sus dificultades. Es algo que me resulta imposible improvisar, que exige entrenamiento y disciplina; digamos que moviliza todos los recursos del dibujo clásico europeo. Por otra parte es interesante, pues, sin duda, el cómic constituye hoy en día una de las últimas transformaciones de esta tradición realista que es una típica invención occidental. Una forma de dibujo sin caricatura, el academicismo en acción. Es un género difícil, que exige mucha memoria y el respeto a la realidad, a la luz y a la perspectiva. En definitiva, es un arte sometido a unas reglas.

Es algo difícil de aceptar para el espíritu moderno de hoy en día, pues implica también someterse previamente a una enseñanza. El hecho de que prácticamente todos los «maestros», en el sentido clásico del término, hayan desaparecido, demuestra que esta tradición se está perdiendo.

A pesar de esto y desde 1965, Giraud desarrolló una producción paralela, en forma de ilustraciones de temática fantacientífica, para el Club du Livre d´Anticipation, Opta, *Fiction* y *Galaxie*

MOI ?...
MAIS ELLE NE S'EN DOUTE PAS, ENCORE!...
ELLE A BIEN VOLÉ À LA TÊTE DU PREMIER CONVOI D'OR VENU...
JE SUIS TOMBÉ SUR L'INFORMATION PAR HASARD DANS UN NUMÉRO DU CHRONICLE DE SANTA FE!...
CES TRAINARDS DANS LES WAGONS DE TÊTE JAUNE !...

Pero entre 1973 y 1974 realizó dentro de *Pilote* varias historias con un trazo más libre y personal, preludio del Moebius que conmovería el mundo de la historieta, principalmente europea. Era también el momento en el que el cómic de autor y para adultos nacía en Francia. Con Moebius y la mítica revista *Mètal Hurlant* quedaba claro que algo estaba cambiando.

Diferencias con su editor provocan la interrupción de la serie. En *Angel Face*, la saga de Blueberry quedaba en suspenso, con su protagonista aparentemente muerto.

Cinco años más tarde, la aparición de un nuevo álbum de Blueberry nos trae, también, un nuevo dibujante. Los cinco años que Gir permanece alejado de su creación los ocupa en desarrollar a su particular Mr. Hyde; la práctica totalidad de sus creaciones en *Mètal Hurlant* se convierten en éxitos, sobre todo creativos. Es por eso que el nuevo dibujante de Blueberry, a pesar de la firma de Gir, parece ser más bien el propio Moebius.

Jerry Spring, de Jijé, el maestro de Gir

La evolución gráfica de Jean Giraud carga de fuerza dramática estos bocetos, a años- uz de tirubeante jovencito de Fort Navajo

En casi todos los álbumes de la serie que van apareciendo se aprecian rasgos de estilo de obras que Moebius realiza en otras publicaciones, principalmente en *Mètal Hurlant*. Así podemos reconocer al Moebius de *La desviación* o el final de *El garaje hermético* en el trazo minucioso y puntillista de *Nariz rota*; o identificar la línea limpia de *La última carta* con la saga de *El Incal*: en este caso, hasta el color de las dos obras resulta familiar.

De todos modos, no es enteramente cierto que Moebius sea el sustituto total de Gir en la serie; las declaraciones del autor, recogidas más arriba, dejan bien claro que ésta es una serie especial que requiere un tratamiento diferenciado. La eterna dualidad Moebius-Giraud, resulta un tanto gratuita. A mi entender, todas y cada una de las «personalidades» del artista se funden en una sola. Él mismo firma sus ilustraciones de Blueberry con todos y cada uno de sus nombres, Gir, Giraud o Moebius, indistintamente. «Moebius es lo que pasa cuando me interno en mi inconsciente —comenta el autor -. Actualmente sigo firmando Gir por razones editoriales, pero todo lo que haga de ahora en adelante podría firmarlo como Moebius. Incluido Blueberry en cuanto a los guiones, ya que el estilo gráfico queda un poco aparte.»

Analizando cada uno de sus trabajos, podemos apreciar que en realidad «ajusta» el tratamiento al tono y al género de la historia. Lo que algunos llaman «el estilo», lo podríamos traducir por tratamiento gráfico y lo que hace que todos y cada uno de sus trabajos lleven la misma firma, independientemente de cual sea en cada ocasión, es la personalidad.

«Tras todos estos años, el cómic sigue siendo mi universo de referencia. Desde luego, como a todos los profesionales, al final el cerebro se me ha quedado estructurado por esa manera especial de captar la imagen. Si pintase, no cabe duda de que no podría evitar componer mis cuadros en forma de secuencias... Pero no siento cansancio alguno, al contrario. Si dibujar llegara a cansarme significaría, simplemente, que me habría cansado de vivir....»

LOS APÓCRIFOS: REBAÑANDO LAS MIGAJAS

UN ARTÍCULO DE JOSÉ MIGUEL PALLARÉS

El díscolo teniente de la caballería yanqui merecía mejor suerte que la de arrastrarse por una serie de aventuras paralelas que, en gran parte, han perdido el espíritu y el ingenio iniciales. Es lo que se ha convenido en llamar «apócrifos». Maquiavelo escribió: «Cuando una cosa es buena por sí misma no necesita leyes.» Probablemente, el genial italiano no opinaría igual en esta «aldea global» que, siendo honestos, se ha convertido ya en «mercado global». Mientras el mito venda, seguirán apareciendo productos protagonizados con él.

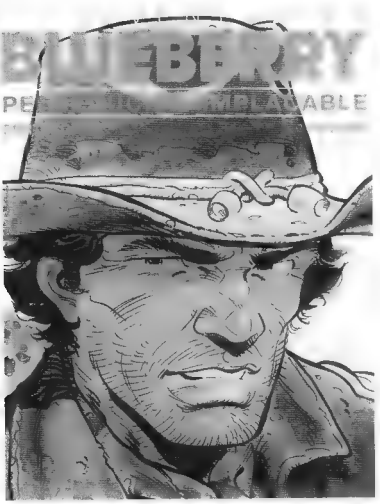
El lector perspicaz ya habrá imaginado dos cosas: primera, que por «apócrifos» entendemos aquellas cómics de Blueberry que se han producido al margen de la saga oficial —y conociendo artistas diferentes y dispares –; segunda, que la mayor parte de estas secuelas no han alcanzado el mínimo de calidad que merecía el personaje.

LA JUVENTUD DE BLUEBERRY

En sí, el propósito no parecía descabellado. Existían unos años «vacíos» en la cronología del personaje. Un tipo aventurero como él no podía haber llevado una existencia tranquila. Blueberry, como la mayor parte de los aventureros, es un «culo inquieto». Desafortunadamente, con esta decisión se abría la caja de Pandora. Y, hasta ahora, nadie ha sabido recuperar la llave que permita cerrarla de nuevo.

La «nueva» juventud discurre durante la Guerra de Secesión americana. La primera aventura ocupa los álbumes *Los demonios del Missouri* y *Terror sobre Kansas*. Pese a no aportar nada especialmente significativo, la aventura ofrece los ingredientes de siempre: excelente documentación histórica, secundarios de lujo, canallas en toda regla, una hembra «a lo Charlier» —turbia y fascinante—, excelente dosificación de la acción y un Blueberry fresco y lozano. En la disciplina de las ilustraciones, habría que señalar que la ausencia de Giraud deja un hueco profundo. Wilson es un buen profesional, nadie lo cuestiona; pero Giraud es un genio insuperable. Pese a que las comparaciones son odiosas, también resultan inevitables, máxime si nuestras retinas se han acostumbrado a una imagen tan emblemática y cuidada. En descargo de Wilson, sería justo recordar que es imposible sustituir a Giraud. En mi opinión, el adjetivo con el que podríamos valorar esta incursión es el de «correcto».

El raid infernal y *Persecución implacable* constituyen una insuperable muestra de cómic de aventura. Antes de adentrarnos en el análisis de estos cómics, señalar que el creador de la saga escribió buena parte de la primera historia y dejó



Blueberry, héroe juvenil

meramente esbozada la segunda. La muerte lo sorprendió y el guión quedó inconcluso. La trama fue soberbiamente culminada por un inspirado Françoise Corteggiani.

Probablemente, una de las últimas historias dignas que hemos podido disfrutar. Si la aventura —esquivo concepto en la suerte de las definiciones— es la suma de escenario e intención, este episodio en que Blueberry pugna por ahogar mediante un arriesgado golpe de mano la ofensiva sudista en el importante terreno de los aprovisionamientos, tiene momentos y lugares esenciales para el género: un arriesgado y casi imposible envite, un marco geográfico tan preciso como sugerente, una galería de secundarios realmente soberbia —gran parte extraídos del presidio, o sea, lo mejor de cada casa puestos en la clásica invitación de «o a la aventura o al paredón»—, unos rivales dignos y mucha acción. Pero, afortunadamente, dosificada. De esa que ya no abunda, de la que no confunde velocidad con precipitación y se toma sus respiros. Y, por si fuera poco, un traidor de leyenda, de esos que parecen vivir sólo en las añejas novelas donde los personajes no habían perdido el norte: sabían vivir, matar, odiar y amar.

Las entregas posteriores de este dúo artístico —*Tres hombres para Atlanta* y *El precio de la sangre*— decepcionan. Dotados de una mínima relación argumental con los anteriores, el giro de los acontecimientos no es afortunado. Probablemente, el peso del personaje les haya resultado excesivo. Sabedores de vivir de prestado, el intento por no salirse de las vías establecidos los ha llevado no sólo a respetar lo ya narrado, sino a renunciar a una búsqueda de la propia voz narrativa para contar una historia. *A la maniera* de Charlier y Giraud, pero sin esa chispa que marcaba la diferencia.

Por último, dentro de esa inacabable «nueva» juventud de Blueberry, habría que mencionar *La solución Pinkerton* de Corteggiani y Blanc-Dumont. Acaso sería en exceso riguroso evaluar el futuro por una única entrega, pero si a nivel gráfico —el preciosista dibujo se me antoja demasiado «bonito», con demasiado caramelo— puede funcionar, la historia no ofrece visos de seducirnos. En el momento de escribir estas líneas se anuncia la aparición de otro álbum de ese hilo argumental. Probablemente, cuando el lector lea estas líneas ya haya podido degustarlo. Su lectura del original plantea, si ello es posible, más interrogantes y refuerza las dudas.

MARSHALL BLUEBERRY

Aparentemente, este ciclo de aventuras ya ha concluido. Estos tres álbumes consiguen retener un ápice de la magia de antaño. Y son estos: *Por orden de Washington*, *Misión Sherman* y *Frontera Sangrienta*. Su ciclo creativo (1991-2000) es lo suficientemente dilatado como para entrever que se han producido cambios sustanciales entre los dos primeros y el que culmina la historia.

Resulta imposible valorar de forma uniforme la saga. *Por orden de Washington* y *Misión Sherman* parecen historias con un guión feble a las que el trabajo del dibujante William Vance, rígido e inexpresivo, aporta muy poco. Hasta resulta difícil reconocer a los personajes. La llegada del dibujante Michel Rouge supone una bocanada de aire fresco.

A nivel argumental, la historia es endeble. La intriga, hasta cierto punto, se me antoja tosca y banal. La historia presenta lagunas, y el ritmo, que

quiere ser dinámico, cae en la precipitación. Cuando asume la funciones de guionista, el dibujante galo imita al gran J.M. Charlier. Por desgracia, sin su habilidad. De esta guisa, nos hallamos ante una historia con personajes de cartón piedra y compuesta de una serie de acontecimientos que, siendo honestos, no dan para una trilogía.

Creo que el propio Giraud es consciente de ello, pues gran parte de los personajes de *Por orden de Washington* desaparecen después. Eso sí, hay dos excepciones: los personajes femeninos de Jessica Carmody y Tess Buenaventura. Mientras la primera se convertirá en el último álbum en una hembra de armas tomar, la segunda pierde toda la gracia del segundo álbum en aras a convertirse en la *partenaire* de Blueberry (eso sí, los nuevos tiempos ya nos pueden mostrar lo que todos imaginábamos: que el héroe «moja», no hacía falta tanto viaje para ese nimio logro). ¡Qué gran desperdicio!

Existe un curiosidad que me parece interesante comentar. Giraud está buscando su propia voz como escritor. Algunos elementos ensayados de forma fallida en esta saga tendrán más fortuna con su paralelismo en la historia principal. Probablemente existe uno que destaca sobre los demás: «los ojos nuevos». Es un recurso tan viejo como la narrativa. Un muchacho que descubre la vida, a través del cual puede verse al protagonista y sus vicisitudes. Así, el joven petimetre y apocado Adam Adams de la primera historia tendrá su reflejo, más logrado y perfilado, en otro joven que viene del Este: Billy.

La manera de perfilar la violencia en *Sombras sobre Tombstone* se importa, algo forzadamente, en *Frontera sangrienta*.

No obstante, sí que habría que matizar: las dos primeras entregas son material para olvidar. En la tercera, la recuperación de un nivel gráfico digno y el oficio ya adquirido por Giraud en la saga principal del personaje se notan. *Frontera sangrienta* reconciliará al lector con la historia, pero demasiado tarde.

En suma, todo tiene un principio y un fin. Es difícil saber cuándo ha llegado la hora del «dorado exilio de la memoria». Los apócrifos no aportan nada nuevo... salvo a las cuentas corrientes de sus creadores y herederos.

En la creación, y esto siempre es opinable, deberían existir ciertos límites. Cuando era crío, me enseñaron que la repetición mata el arte. No discuto la legitimidad de un artista de explotar su obra hasta las últimas migajas. El derecho lo asiste. El arte no.

Blueberry, antihéroe descreído

CHARLIER EN ESPAÑA

UN ARTÍCULO DE ÁNGEL OLIVERA

En 1966, justo antes del desembarco masivo del cómic francobelga en España, la editorial Molino publicó una serie de álbumes en rústica a la que llamó Colección Piloto, sin duda como referencia a *Pilote*, en la que publicó Jerry Spring, las primeras aventuras del luego celebérrimo Astérix y los dos primeros episodios de Michel Tanguy.

Sin embargo, Bruguera fue la que se llevó el gato al agua, adquiriendo los derechos del ya ingente fondo editorial de Dargaud y lanzando sus series de más peso en el mercado español a partir de 1968. En vez de crear una especie de versión española de *Pilote*, repartió el material entre tres revistas diferentes en su formato tradicional, lo que no beneficiaba demasiado a comics concebidos para su publicación en un tamaño mucho mayor; además, esa dispersión y la aparición de las historias en entregas de cuatro paginas semanales en vez de las dos o una habituales en su revista de origen, provocaron el rápido agotamiento de la totalidad del material en unos pocos años. Barbe Rouge, aquí publicado como El demonio del Caribe en Francia también era conocido inicialmente como *Le demon des Caraïbes*, se publicó en *Din-Dan*; Astérix, en *DDT*, y Michel Tanguy, Blueberry y Aquiles Talón, en *Bravo*. Esta última, al contrario que las otras, ya veteranas, aunque remozadas, era una nueva revista con la particularidad de dedicar casi todo su contenido a los cómics de aventuras; las series francesas eran sus productos estrella, y tanto en ella como en sus publicaciones hermanas se les dedicaba las páginas en color, rellenándose el resto del tebeo con material propio. Blueberry fue publicado a partir de *Fort Navajo*, y Michel Tanguy prosiguió sus aventuras a partir de donde la había dejado Molino, los dos primeros episodios de cada serie aparecieron con la habitual rotulación mecánica típica de la casa, pero con su entonces impactante color original, para deleite y asombro de aquéllos que entonces nos acercábamos a la adolescencia, y de los que, al menos unos cuantos, subyugados por historias como nunca habíamos visto, modificaríamos para siempre nuestra forma de entender el cómic; los restantes episodios aparecerían ya con los colores planos propios de Bruguera. Por desgracia, el invento no acabó de cuajar y la revista cerró en menos de un año; *DDT* y *Din-Dan*, más tradicionales, continuaron su andadura sin problemas.

En 1969 nació *Gran Pulgarcito*, intento por parte de Bruguera de crear una revista de mayor enjundia, a tamaño mayor y más próximo a *Pilote*. *En ella*, además de los remozados Mortadelo y Filemón, Astérix e Iznogud, se prosiguió con las sagas de Blueberry y Tanguy desde donde habían sido interrumpidas (a partir de *La ruta de los Navajos* y *Cota Cero*, respectivamente), sólo que a razón de dos páginas semanales, más acordes con el modelo original. Tanguy dejaría de aparecer en la revista al acabar su episodio, y Blueberry pasaría a tener cua-

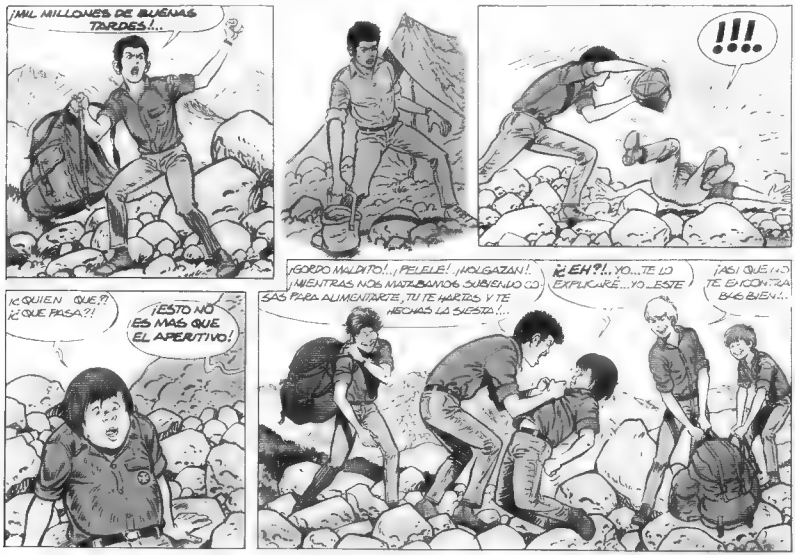
tro páginas a partir de *El hombre de la [illegible] de plata*. Sin embargo, el nuevo invento tampoco duró mucho, y aún menos el desesperado y estúpido intento de convertir el semanario, en sus últimos números, en «la revista de Felix, el amigo de los animales»; tal despropósito no hizo quizás sino acelerar su final, por lo que hubo que aumentar precipitadamente el número de páginas de Astérix y de *El general Cabellos Rubios* para poder cerrar *Gran Pulgarcito* en el núm. 80.

A la tercera va la vencida, y Bruguera edita en 1970 *Mortadelo*, mucho más proxima, tamaño incluido, al estandar de sus publicaciones. Esta vez, la apuesta sale bien, y la nueva revista, gracias a Mortadelo y Filemón y El Corsario de Hierro, sale adelante. Blueberry ocupa sólo dos páginas, y además en bicolor, precisamente cuando la serie entra en su etapa más interesante, con *La mina del Alemán Perdido*; la misma tónica se mantendrá hasta *Ballade por un cercueil*, traducida aquí como «Por un par de botas», y sólo *L'outlaw*, convertida en «El fugitivo», llegó a publicarse en un horrible color Bruguera. Agotado el material original, *Angel Face* no llegaría a editarse hasta bastantes años más tarde, y a cargo de otra editorial.

Entretanto, El Demonio del Caribe, tras cuatro años de publicacion casi ininterrumpida en *Din-Dan* (no exentos de problemas con la censura, la oficial o, quizás, la de los editores), había agotado todo el material disponible, interrumpiéndose con el episodio *La cautiva de los moros*. Michel Tanguy cubrirá entonces su hueco, a partir de donde lo habíamos dejado, es decir, de *Piratas del cielo*, el último episodio de Uderzo, para continuar con los de Jijé y, además, con los que Molino había editado anteriormente.

Con la publicación aislada, en *DDT*, de *El navío del infierno*, el episodio postrer de El Demonio del Caribe, hacia 1974, no sólo acabó la aparición de la serie en nuestro país, dejando la saga inacabada y a los lectores sin conocer el final por siempre jamas, sino que concluyó la época de Charlier en Bruguera, probablemente la más importante en cuanto a que lo dio a conocer en nuestro país y por suponer la publicación casi completa de tres de sus series más emblemáticas.

El siguiente paso habría de darlo Ediciones Junior Grijalbo en 1977. Tras hacerse con los derechos de Astérix y Lucky Luke, comenzaría a reeditar en álbumes todos los episodios de Blueberry, empezando por *La mina del Alemán Perdido*, con el color original y rotulados a mano. Por primera vez, la obra se publicaba de forma digna, si bien, sobre todo al principio, la reproduccion de algunas páginas dejaba mucho que desear; había fallos, como errores de ortografía y olvidos de signos de admiracion, y la traducción de Andreu Martín, aunque efectiva, a veces hacia añorar la antigua de Bruguera, seguramente realizada por Jaume Perich o Víctor Mora y en mi opinión más vigorosa. Otro fallo importante, no corregido hasta el día de hoy, fue publicar los ciclos en desorden, fallo agravado al numerar los álbumes por su orden de aparición en vez del cronológico, como la propia Grijalbo sí haría mas tarde


¡MIL MILLONES DE BUENAS TARDES!..
!!!
¡GORDO MALDITO!.. ¡PELELE! ¡HOLGAZAN! ¡MIENTRAS NOS MATABAMOS SIRVIENDO CO
¿EH?!.. YO...TE LO EXPLICARÉ...YO...ESTE
¡ASÍ QUE ASÍ TE ENCONTRA BAS BIEN!..
¿QUIEN QUE?! ¿QUE PASA?!
¡ESTO NO ES MAS QUE EL APERITIVO!
SAS PARA ALIMENTARTE, TU TE HARTAS Y TE HECHAS LA SIESTA!..

LOS GRINGOS

Texto de J. M. CHARLIER Ilustraciones de V DE LA FUENTE

con otras series. Así, tras el ciclo de *La mina del Alemán Perdido* apareció el de *El Caballo de Hierro*, luego el de *Chihuahua Pearl* y el de *El fuera de la ley*, para continuar con *Fort Navajo* . El desbarajuste ha continuado hasta nuestros días, al utilizar la misma numeración para los álbumes que han ido apareciendo de La juventud de Blueberry, Marshall Blueberry y la serie regular, obligando a los lectores que se incorporan a la serie a echar mano de una guía de lectura para enterarse de algo. En su descargo, hay que decir que, desde hace ya bastantes años, la edición de Grijalbo (y ahora la de Norma, que le ha sucedido en la tarea), es impecable, sin nada que envidiar al original francés salvo la inimitable y bellísima rotulación de Giraud, una de las señas de identidad, aquí imposible de apreciar, de esta serie mítica.

Una observación personal: en cierto modo echo de menos la traducción de Bruguera en la que los personajes no soltaban exclamaciones en inglés, como *«Damned!»* y *0Blast it!»* y tantas otras que me siguen sonando extrañas en un texto en castellano, por mucho que los traductores actuales no hagan sino respetar el texto francés, dejando en inglés lo que allí está en inglés. Pero es que nosotros siempre hemos oído a los héroes del Oeste en perfecto español, y además, para nosotros, un *sheriff* será siempre un *sheriff*, y no, como dice Charlier y se empeñan en traducirnos, un *marshall*.

Para acabar con Blueberry, haré constar que la revista *Surgento Kirk* publicó en los 80 algunos episodios seriados, empresa de escaso interés toda vez que ya estaban publicados, entonces muy recientemente, en álbum. Otras historias han aparecido por entregas en diversas publicaciones, como el suplemento de *El País*, inmediatamente antes o al mismo tiempo que se publicaban en álbum.

Por lo que se refiere a los demás personajes de Charlier, ha habido numerosos intentos de sacarlos adelante, siempre en álbum, pero ninguno ha tenido continuidad.

En los setenta, Susaeta publicó cuatro episodios de Buck Danny correspondientes a su mejor época, los años sesenta, en rústica y con rotulación mecánica pero elegante. Los episodios fueron *X-15*, *Alerta en Cabo Kennedy*, *Tigres Volantes al rescate* y *Tigres Volantes contra piratas* (lamentable e inexplicablemente, quedó inédita en España la primer aparte de la trilogía, *Le retour des Tigres Volants*)

En 1979, Novaro España publicó algunos álbumes en rústica del fondo de Dupuis, entre ellos, dos de La Patrulla de los Castores: *20 millones bajo la tierra* y *El demonio*, que componen una de las historias del grupo mas modernas y mejores. La edición era sencilla pero impecable.

En 1980, Nueva Frontera, editora del material procedente de Les Humanoids Associés, publicaba el álbum de Jim Cutlass *Mississipi River*.

En el mismo año, Junior publica *Los gringos* en tapa dura, en una edición exacta a la original. No podemos saber si la serie habría seguido de no haberse interrumpido entonces en su país de origen.

Entre 1988 y 1990, Junior prueba suerte con Buck Danny, publicando de forma impecable, en tapa dura, los cuatro álbumes más modernos de la serie, los primeros dibujados por Francis Bergese y últimos de Charlier, con el acierto de numerarlos como la edición francesa, del 41 al 44. Por desgracia, las espectativas creadas entonces de una posible continuación con episodios anteriores no se llegaron a cumplir, y esta interesante serie sigue casi totalmente inédita en España.

En 1994-5, no es Grijalbo-Dargaud, sino paradójicamente su competidora Ediciones Glenat, la que, por iniciativa de Joan Navarro, veterano fan de Barbarroja, emprende la publicacion en tapa dura de las aventuras del célebre pirata desde su primer episodio, en una edición enormemente cuidada que supera incluso la original. Pero, como si una maldicion hubiese caído sobre las criaturas de papel de Charlier, tampoco esta obra logra pasar más allá de su segundo álbum.

Supongo que, antes o después, alguien volverá a intentar publicar en español uno u otro personaje de este gran fabulador y narrador de historias. Mientras tanto, seguiremos esperando

ANEXO: EL COMIC SEGUN CHARLIER

Fragmentos de la una entrevista realizada por Henri Filippini en 1978 y publicada en Les cahiers de la bande dessinee

Es cierto que para todas las historias que escribo parto siempre, sin excepción, de hechos reales. Prácticamente nunca hago sinopsis, y con frecuencia cambio de idea a mitad del relato. Soy absolutamente incapaz de escribir una historia de un tirón y nunca sé cuándo o cómo va a terminar. Trabajo día a día, y eso me juega malas pasadas. A veces cambio los nombres de los personajes a medio camino: Blueberry, por ejemplo, se llamaba Steve al principio de la historia, y luego lo llamé Mike porque no me acordaba de que le había llamado Steve.

Me olvido de las cosas con el tiempo. Calculo que, con los trabajos hechos para televisión, he debido de escribir entre trescientas cincuenta y cuatrocientas historias. Algunas son de hace más de treinta años y tengo muy mala memoria. Sería incapaz de citar por orden los títulos de mis álbumes. A veces, me digo: «vaya, ésta es una idea interesante», y después descubro horrorizado, generalmente demasiado tarde, que ya la había utilizado.

Nunca he sido capaz de releer uno sólo de mis cómics; es algo superior a mis fuerzas. Ni siquiera Blueberry. Hay muchos otros autores a quienes les ocurre lo mismo.

A menudo veo las cosas de forma diferente que mis dibujantes. Soy muy visual. Cuando concibo una escena, la veo y la describo de una manera determinada. Frecuentemente garabateo un boceto y a veces incluso realizo un dibujo donde todo está en su sitio. Y mi dibujante hace exactamente lo contrario. Por otra parte, suele tener razón. Pero eso no evita que me quede sorprendido por el resultado. He discutido a veces con Jean Giraud por la forma de presentar una escena. Los únicos dibujantes que me han decepcionado pero que no citaré son aquéllos a los que les digo «dibújame la batalla de Waterloo» y la despachan dibujando una rueda de cañón rota con mucho humo por detrás. Que no hay que confundir con dibujantes a quienes nos les gusta dibujar ciertas cosas. A Jean Giraud no le gustan los aparatos, a excepción de las historietas de ciencia ficción; detesta, por ejemplo, dibujar coches. Los hace muy bien, pero no le gusta dibujarlos. Y, al contrario, hay dibujantes a los que les encanta dibujar según qué cosas. A Jijé le encantan los caballos, y como no lo vigile, hace tres páginas en lugar de una; y como eso lo retrasa tres páginas con respecto al guión, condensa lo que sigue porque le interesa menos... A veces hay problemas de este tipo con los dibujantes, pero no es en absoluto frustante, sino todo lo contrario.

En los cómics de aventuras no hay apenas más que dos clases de heroínas: la chica débil estilo reposo del guerrero, y la mujer fuerte. Hay pocas heroínas verdaderamente femeninas en el sentido más noble del término. La única clase de heroína que se corresponde un poco con la realidad es el de las mujeres que aparecen en las historias de Jean Graton, que son amaneradas, sosas y sin interés. Dudo que los lectores puedan emocionarse con diálogos del estilo de «¿Qué quieres de cenar esta noche?» o «¿Ha hecho ya pipí el niño?». Dicho lo cual, también es verdad que conozco pocos cómics donde los héroes sean hombres vulgares y corrientes. A todo esto, hay que añadir que hay pocos dibujantes que sepan de verdad dibujar mujeres. Hubinon, por ejemplo, no sabe. Las heroínas de Giraud están muy conseguidas, pero se trata siempre de personajes femeninos llenos de temperamento y a veces al borde de la caricatura.

Barbarroja

Si escogí escribir guiones de aventuras realistas es porque me gusta, porque se corresponde profundamente con mi temperamento. Es por la misma razón por lo que he sido piloto y por la que los viajes y los grandes reportajes continúan apasionándome y me apasionarán sin duda hasta el fin de mis días. Y si no realizo historias de humor es porque, aunque me gustan, no me siento con la suficiente agilidad mental y el sentido de la comicidad necesario para ir más allá del nivel de la «tarta de crema».

Al crear Blueberry, tuve la oportunidad de enriquecerlo con mi propia experiencia del Oeste americano y de la realidad. Los gringos es innovador, también. Es un *western* lleno de

¡pequeño, te pido perdón pero me matarán! ¡socorro! ¡tengo que huir! ¡hablaré contigo más tarde! ¡sólo deberás tener paciencia y cuidado! ¡el demonio quiere matarte!
¡NO VAYAS!... ¡EL QUE YO ME QUIERA HAGA SU OBRA SUYA!...
¡DIOS MÍO! ¡POBRE PACO!
¡AH, NO!... ¡NO APROVECHES PARA CONTARME TU HISTORIA Y ESCAPAR A LA FRENA!...
¡AY QUE ME DA ALEO! ¡HALA, AL CUERNO TODO!...
¡OH!... ¡DEPRISA!... ¡EL BOTIQUÍN!... ¡ACOMPAÑAREMOS A MOUCHE!...
¡NO!... ¡PACO PIRÉ QUE VAYA SOLO!...
¡HUM... ¿Y SI HUBIERA REALMENTE UN MISERABLE QUE ATERRORIZASE A PACO?, ¿TÚ ERES EL ÚNICO QUE CONOCE SU ESCONDRIJO!
¡PERO NO LO SABE NUNCA ME HA SORPRENDIDO CON PACO!...
¡PERO SÍ QUE HA VENIDO Y ME HA DROGADO...
¡CÁLLATE!... ¡Y TRABAJA, ZAM! - PALOTODO!...

Sobre esta línea *La patrulla de los castores*, de Charlier y Mitacq

personajes reales como Pancho Villa, que todo el mundo cree conocer pero que está muy por encima de como aparece en las películas americanas. Cualquier otro habría podido hacer lo mismo que yo, pues existe suficiente documentación a disposición de los autores.

Con Hubinon y Tacq me limito a enviarles el guión, y ellos lo respetan con una fidelidad ejemplar. Con Jijé la cosa es diferente; discutimos porque él decide realizar un dibujo grande en vez de uno pequeño, o porque en la quinta página se ha dado cuenta de que la acción ocurría de día cuando él la ha situado de noche; discutimos y lo modificamos un poco. Con Giraud discuto mucho más; me llama por teléfono para decirme que él habría hecho las cosas de otra manera. Es con él con quien realizo más cambios, pero sigue siendo muy fiel al guión original. A menudo, crea un personaje secundario y me sugiere que podría ser algo más que un mero figurante. Es así como han ido cobrando importancia una serie de personajes, como por ejemplo Mac Clure.

FRAN FAN FREAK
UNA TIRA CÓMICA DE CASTAÑO Y BARTUAL
MMM... ESTA FORMA DE DIBUJAR LA NARIZ DEL RATÓN MIKI NO ES LA HABITUAL... ¿HABRÁN CAMBIADO DE DIBUJANTE?
MANGA
¡VACA SAGRADA! ¡PERO SI ES EL NÚMERO UNO DE DEATH POWER! ¡CON UN POCO DE SUERTE SERÁ PARTE DE LA TIRADA EN LA QUE LA PÁGINA 12 FUE MAL IMPRESA!
SI TODA ESA ENERGÍA LA DEDICARA A HACER EL BIEN... ¡CUÁNTO POTENCIAL DESPERDICIADO!
¡SÍ! ¡ME ENCONTRADO MI VERDADERA VOCACIÓN! ¡SERÉ DEPENDIENTE EN UNA TIENDA DE COMICS! ¡PONDRÉ TODOS MIS CONOCIMIENTOS AL SERVICIO DE LOS AFICIONADOS!
¡Y ENCIMA PODRÉ LEER TEBEOS GRATIS!
¿Y DICES QUE EL JUEGO DE CARTAS DE CHARIZARD SE OS HA AGOTADO?
¡O, ÉMO TE QUEDARÁ ALGÚN PIKACHU A PILAS DE ESOS QUE CANTAN Y BAILAN?

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números a la(s) revista(s) a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 3.000 pts. ☐ **STALKER** - 3.000 pts.

Extranjero: US$ 40.00

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25 a 595 pts. cada uno

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30

STALKER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9

☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 a 595 pts. cada uno

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TOTAL PTAS.:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona

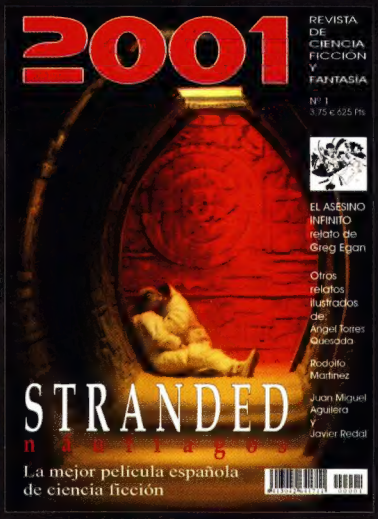
2001

¡un hito de la ciencia - ficción!...

...Y AHORA

¡la primera revista española de narrativa dedicada a la ciencia-ficción y a la fantasía!

¡DESDE EL DÍA 1 DE NOVIEMBRE EN TU QUIOSCO!



625 pts.

3,75 €

¡¡¡ SUSCRÍBETE AHORA Y LLÉVATE GRATIS «EL LIBRO DE LA TIERRA NEGRA» DE CARLOS GARDINI !!!

www. dosmiluno.com

¡PARA LEER relatos de los mejores autores españoles y extranjeros del género!

¡PARA ESTAR AL DÍA con noticias, reportajes y entrevistas!

¡PARA CONOCER las novedades de cine y TV!